no.619
2000年 10/1
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

論潮

ショー改革の方向

米国業界から学ぶ点はいぜん多い

業務用AM機が量産化され、ロケーションで一般のプレイヤーを巻き込むに至ったのは、一九三二年米国で起こったピンボールブームが初めてである。当時のピンボールはスマートボールに近いもので、フリッパーはなく、娯楽性の乏しいものだったが一世を風靡した。ピンボールはブーム衰退とともに、ペイアウト機構を加えギャンブル機化し、四二年には禁止された。戦後、四七年にフリッパー機構が開発され、純粋なAM機としてのフリッパーピンボールの分野が確立しても、シカゴでは七七年までピンボールは禁止されたほど、ギャンブル機化の後遺症は残った。そして「ピンボール」は普通名詞となったが、こうした歴史から学ぶことは多いにもかかわらず、ギャンブル機化の傾向はなくならない。

世界的にはフリッパーピンボールやさまざまなエレメカアーケードゲーム機を生みだし、さらには七二年にTVゲーム機を完成、成功させた米国のAM業界こそ、日本よりもはるかに創造的で、素晴らしい業界である。日本の業界は米国から学び、AMゲーム機で何が面白いのか、何が人を楽しませるのかということを考え、その蓄積が七〇年代以降のTVゲーム機主流となった世界市場で大きなシェアを獲得するに至った。

今日、米国のAM業界は遊園施設など大型機械分野でなお世界をリードしてきているが、ゲーム機では日本よりはるかにメーカーも少なくなってきた。しかし、長期にわたる好景気で、さらに将来は明るい。反対に日本はTVゲーム機分野で、業務用は一時の勢いを失い、家庭用もハードウエアの高度化に伴い方向を見失いつつある。消費不況は長引いており、回復の兆しすら見えてこない。隣りの韓国では政府が業界を支援しているというのに、日本では風営法などの規制で業界を縛りつけ、それを撤廃する動きもない。

米国と同日開催

今年のAMショーは米国AMOAエキスポとまったく同じ日に開催されるが、これも良いこととは言えない。日米ほぼ同時期に開催するというのは以前にもあったが、まるで同じ日というのは初めてである。これでは日本のショー主催者が、米国の展示会を見て学ぶという可能性も完全に奪ってしまう。日本の展示会は欠陥が多すぎるが、改善はほとんど期待できないことになる。

米国では業者団体であるAMOA(当初MOA)が四八年に設立され、五〇年に初めて展示会を開催して今日に至っている。日本では六七年に初めてNAMAが設立され、この年開いたコインマシンショーが初めてである。遊園施設を含む総合的なAMショーでは、米国で開かれるIAAPAショーが最も古く、IAAPA(の前身)は一九一八年に設立されている。

日本のAM業界は一時期短期間に大きな市場を生みだしたが、それだけ基礎も脆弱で、総合的な力量は小さいことを肝に命じておかねばならない。世界市場においては、日本的な見方、考え方はごくわずかな分野でしか通用しない。業界のスタンダード(標準)を握ったと思うのは錯覚にすぎず、もっと多面的に、しかも継続的に検討、研究しなければならない。

前回のAMショーはこうだったから、と言って間違ったルールに固執してはならない。例えばAMショーはかつて、業界関係者だけを対象とするものであったが、これを理由を示さず一般プレイヤーに開放してしまっている。理由らしいものと言えば、「一般プレイヤーを入れなければ、入場者数が少なくなる」、「一般プレイヤーを締め出したところで、なんとか工夫して入ってくる」、「取り引き銀行や証券会社にも見せてやりたい」などが挙げられる。銀行などは関係者として処理できる。一般プレイヤーを入れなくとも展示会として十分機能すればよく、むしろプレイヤーが機械を独占するため、業者が触れることもできなくなっている。登録制で一般プレイヤーは締め出すことができる。そこで今回も早急にAMショーをトレードショーに戻すことを求めたい。一般プレイヤーはロケーションで最新の製品を有料で楽しむことができるからである。

招待券は廃止へ

AMOAエキスポやIAAPAショーでは、一般プレイヤーは入場できない。これは長年続いている原則で、業界関係者としての出展社と入場者に大いにプラスになることが明らかだからだ。しかしショー委員会はここの原則をここ数年まったく考慮していない。

またAMOAエキスポやIAAPAショーなど米欧のトレードショーは入場登録制を完全実施しており、今ではインターネットで事前登録できることになった。事前登録し、バッジホルダーだけ入口で受けとるのが正しい。事前登録できなかったら、前日から登録できるようにしたら済むことである。

小間数に応じての招待券と有料招待券は廃止すべきだ。特に有料招待券は使われなかった場合に生じる、主催者側の不当利益が問題だ。こういう変則的なことは今年限りにしたいものだ。

合併後の新会社、アドアーズの

社長は森氏に

伊藤氏は肩書なしの代表取締役

㈱シグマ（真鍋勝紀社長）と㈱テクニカルマネージメント（森茂樹社長）と㈱環デザイン（星久社長）の三社は十月一日付で合併した後のアドアーズ㈱の組織と役員などの人事について、九月六日発表した。三社ともアルゼの子会社で、その合併準備委員会で決めた。

それによるとアドアーズの組織は、ゲーム場の企画、開発、販売を担当する施設開発部、ゲーム場の設計、デザイン、施行、管理を担当するデザイン部、ゲーム機のレンタルを担当するレンタル事業部、ゲーム場の運営とサポートを担当する店舗運営部、経営方針や計画、IRと広報を担当する経営企画部、そして内部監査室と管理部の計五部二室を置く。

代表取締役は伊藤靖宏氏だけで、肩書はない。社長兼最高執行役員は森茂樹氏だが、代表権はない。取締役は計五名となっている。

森　茂樹氏

森　茂樹氏（もり・しげき）八二年立命館大卒。九五年SNK入社、九九年十二月に営業本部長。今年六月からテクニカルマネージメント社長。兵庫県出身。四十一歳。

アドアーズ（10月1日）会長、アルゼ社長岡田和生▽代表取締役（シグマ専務）伊藤靖宏▽社長兼最高執行役員施設開発部長（テクニカルマネージメント社長）森茂樹▽取締役（シグマ社長）真鍋勝紀▽同（環デザイン社長）星久▽常勤監査役（シグマ常勤監査役）立石弘明▽同（環デザイン同）太田雅拡▽監査役（テクニカルマネージメント監査役）田村達美▽同（同）上野勝▽同（同）柴山高一

執行役員レンタル営業部長（シグマ取締役）坂原哲明▽同店舗運営部長（シグマ営業第二部長）高倉誠▽同管理部長（シグマ取締役兼環デザイン取締役）水島正紀

デザイン部長（環デザイン専務）高橋憲司▽経営企画室長（シグマ財務部長）中野謙治▽内部監査室長（シグマ常勤監査役）宇佐田紀茂

JAPEA、理事会

損害保険で調査

会員懇談会は11月9日に

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は八月三日、大阪・梅田の阪急グランドビルで第九十六回理事会を開いた。

新たに正会員として、オリエンタル産業㈱が文書理事会（六月二日付）により承認されたこと、㈱ユウビスが退会したことが報告された。

遊園施設の事故が発生した場合に対応できる損害保険について、会員が加入しているそれぞれの保険の内容を調査するアンケートの原案を、保険対策委員会が提案、了承された。同アンケートは八月二十八日付で配布、九月十一日までに回収、結果をまとめて会員の参考にされる。なお同委員会委員を二名増員し六名とすることになった。

今年度の会員懇談会は十一月九－十日、茨城・大洗の茨交大洗ホテルで開催することを決めた。参加費は一名無料、二名以上は実費負担となる。

AMショー合同パーティー券を今回も同協会がまとめて購入し、全会員に一枚ずつ無料配布することになった。

技術委員会から、改正建築基準法施行に伴う建設省告示による書式変更などについて、説明があった。

SKジャパン、第一の

四半期決算発表

東日本販売強化で増収

㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）は八月二十三日、六月までの第一・四半期決算（単独・連結とも）を発表した。前年は四半期決算を作成していないので比較できないが、売上高だけは比較でき、増収。

単独の第一・四半期では売上高が前年同期比三・五％増の十億六千万円、経常利益が一億千六百万円、四半期利益が六千万円となっている。

連結の第一・四半期では売上高が四・四％増の十二億二千八百万円、経常利益が一億千八百万円、四半期利益が六千三百万円となった。連結子会社はファンシーグッズのサンエスのみ。

この四半期で商品企画機能の中心を東京に移したほか、東日本地区の営業を拡大した。部門別売上高では、AM業界向けが六・五％増の十億四千万円と伸ばした。しかしファンシー業界向けは自社企画商品の不足などで五・六％減の一億八千七百万円になった。

AM業界向け（プライズ機の景品）では同社のシェアはまだ小さいことから、今後さらに積極的に営業を推進していくとしている。

エイティング

2子会社を合併

ゲーム配信の本格開始で

TVゲーム開発メーカーの㈱エイティング（本社東京都大田区西蒲田、藤沢知徳社長）は、㈱ライジング（同、同）、㈲ロジック・アンド・マジック（本社横浜、上村達也社長）を十一月一日付で吸収合併することになった。

ライジング、ロジック・アンド・マジックはいずれもエイティングの完全子会社で、前者は販売、後者は企画をそれぞれ業務としてきた。

エイティンググループではiモード、インターネットでのゲーム配信、コンテンツサービスなどを本格的にスタートさせるため、二つの子会社を吸収合併することにした。三社は八月二十一日にそれぞれ臨時株主総会、臨時社員総会で決議した。合併後、さらに増資し、経営を強化する予定。

トーセ、8月期の

予想を上方修正

㈱トーセ（本社京都、斎藤茂社長）は八月二十五日、今年八月期の業績予想を上方修正した。次年度初め完成予定の開発が、この期末に完成、納入する見込みとなったため。売上高は四億五千万円増えるが、ロイヤリティ収入が次年度にずれ込むので、利益の上積みは少ない。

修正後の今年八月期の売上高は三十三億五千万円、経常利益は八億三千万円、当期利益は四億六千五百万円と予想されており、昨年八月期と比べ大幅増収増益が見込まれている。

特許・実用新案 出願公告・公開（8月15日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

八月二十一日＝「遊戯施設」、オリエンタル産業㈱（大阪）、3078788、10-291777。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、3080201、6-173191。

八月二十八日＝「ゲーム機のパネル取付装置」、コナミ㈱（東京）、3081175、9-215091。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、3081186、10-227618。「景品払出装置および景品払出装置用のフックのロック機構」、サミー㈱（東京）、3081568、9-285644。

実用新案登録（旧）

八月二十一日＝「野球ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、2605897、5-62410。

登録実用新案

八月二十二日＝「遊戯価値媒体受入装置」、㈱シグマ（東京）、3071060。

特許出願公開

八月十五日＝「スロットマシン」、㈱マックスアライド（大阪）、宗開祥（大阪）、12-2252229。「メダル遊技機」、サミー㈱（東京）、12-225267(請)。「ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、ゲームプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体及びゲームシステム」、㈱スクウェア（東京）、12-225272(請)。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-225274。「ゲームに関係しないビデオ表示を含むアミューズメント・ゲーム」、ミッドウェイ・アミューズメント・ゲーム社（米国）、12-225275。

八月二十二日＝「遊技機」、大平技研工業㈱（岐阜）、12-229142。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-229144。同、㈱エース電研（東京）、12-229147。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-229145。「スロットマシン用の発光表示装置」、矢代茂（東京）、12-229146(請)。「ゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、12-229172(請)。「ゲーム装置、楽曲再生方法及び記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-229173(請)。「ビデオゲーム装置、記憶媒体および効果画像表示方法」、同、12-229178。「ゲーム表示制御装置、ゲーム表示制御方法およびその記録媒体」、同、12-229179。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-229174。同、12-229175。「遊戯施設」、同、12-229180。同、12-229181。「使用車両のボディカラー選択機能を有するレーシングゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12-229176。「レーシングゲーム装置」、同、12-229177。

八月二十九日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、12-233042。「メダル遊技機」、アイレムソフトウェアエンジニアリング㈱（石川）、㈱ナムコ（東京）、12-233061。同、12-233062。同、12-233063。「景品取出装置」、㈱バンプレスト（東京）、12-233064。「機器着脱装置付きゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-233065。「遊戯装置」、同、12-233069。同、12-233071。「ゲーム装置」、同、12-233072。同、12-233075。「反復図形による平面充填法」、宇治節（京都）、12-233067。「ゲーム選択内容を取消できるビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、12-233068。「ビデオゲーム機における合図送出方式」、同、12-233073。「ビデオゲーム機における速度警告方式」、同、12-233074。「コントローラー」、ミツミ電機㈱（東京）、12-233070。「麻雀ゲーム装置」、富士通㈱（神奈川）、12-233076。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-233077。「音楽ゲーム装置」、同、12-233079。「情報送信装置及びゲーム機」、コナミ㈱（東京）、12-233078(請)。「身体部分の意思表示形態の識別方法および身体部分の意思表示形態の識別装置ならびにその識別方法を用いたコンピュータ・ゲームの対戦評価方法およびその識別装置を備えたコンピュータ・ゲーム装置」、イメージテック㈱（大阪）、12-233080。「ゲーム装置を使う方法およびシステム」、スティンズ・コマン社（ロシア）、12-233081(請)。「観覧車」、泉陽興業㈱（大阪）、12-233084(請)。

セガ社が進める

業務用初の電子商取引

プライズ機用景品の予約受注から開始

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）は八月八日、業務用AM機業界初の電子商取引（イーコマース）を開始すると発表した。十一月上旬にプライズマシン用景品について予約販売を開始、来年初めには業務用ゲーム機についても開始する予定。

家庭用ではSCEがプレイステーション・ドットコム・ジャパンを通じて、一般消費者向けの直接販売を今年二月に開始するなど、従来の販売ルートにとらわれない対消費者向けイーコマースが根付きつつある。しかし業務用では検討はされても、実施まで進むことはこれまでなかった。

セガ社では景品についても受注から納品まで数ヵ月かかることから、注文をインターネットで受け付ける方式でまず実施することにした。URLは次のとおりで、注文するにはあらかじめ登録したID番号とパスワードが必要となる。www.sega-am.com

「セガAMコム」のサイトでは業務用機器を紹介するページなどとともに、景品関係の「セガプライズ・フォー・カスタマー」が示されており、これを選ぶと①数ヵ月以内に発売される景品の一覧「セガプライズ」、②そのまま記入し注文できる「プライズの注文」、③キャラクターの知名度や話題など景品に伴う情報を示す「インフォメーション」、の三つのページに進むことができる。

セガ社では業務用での電子商取引を当面、三段階で進めていく。まず①「セガAMコム」を開設し、業務用機器や景品についての情報を掲載することで、七月二十五日にスタートした。②十一月上旬をめどに景品の電子商取引を開始。③来年のなるべく早い時期に、業務用機器についても電子商取引を実現させたい、としている。

セガイーコマース発表会で、上は説明する森啓二常務執行役員

うち景品については不良在庫（デッドストック）を避けるための受注生産に適しており、電子商取引は比較的容易に実施できるとみられている。ただし、オペレーターが直接手にして確認するという点だけは、ネット上ではできない。また従来の販売ルートとの関係を考慮する必要がでてくる。業務用機器の場合は、ゲーム機ならゲームの内容などをどう紹介していくかなど、さらに多くの課題がある。

森啓二常務執行役員は業界の状況との関連から次のように説明している。

「AM業界の売上高は年々低下しており、この状況を打破するべくセガ社はさまざまな施策や対策を講じてきたが、思うような成果は上がっていない。その要因は社会環境や市場環境が大きく変化していることであり、今後さらに多様化していくだろう。これらを前提に新しいAM業界のあり方を提案するべく、セガ社の活動方針をまとめた」

その活動方針は四項目あり、①ネットワーク化＝大容量、高速の光ファイバーケーブルを使ったAM施設の新しいスタイル作り（ネットアット）、②AMハードの新機軸＝機器開発の考え方を変え、新発想で商品開発し、新しいプレイヤーを獲得する（ダービーオーナーズクラブ）、③新市場の開拓＝ゲーム場はこれまで若者、独身者の遊び場というイメージが強かったが、今後はファミリー層の取り込みが主要になる、④流通改革＝取引形態の変革による効率化と情報の共有化をめざし、インターネットを通じて商品の受発注、情報発信を開始する。ネット上にメーカー、バイヤー、プレイヤーが共存するコミュニティを構築し、AM業界での新しい流通形態を模索していきたい――と説明している。

セガ社の業務用の電子商取引のページで、下は製品注文欄

具体的には十一月上旬、ネット上で景品約百二十種の予約注文を受け付けるが、しばらくの間はこれまでどおりファックスでの受注も受け付ける。セガ社の調べではオペレーターなど取引先の八割以上がインターネットを使える環境にあるので、年内にもネット受注を九割以上に持っていきたいとしている。

電子商取引では、直販となるため従来の流通コストの大幅低減が予想されるが、セガ社では当面予約販売だけの対応であり、値下げなど業者向けのメリットは考えていないが、検討していくとしている。

セガ社の電子商取引発表は、大田区産業プラザPIOで開かれた「新作プライズ内見会」に先立って行なわれた。内見会では来年一－三月発売予定の約百二十種（うちディズニーキャラクターが五割以上）が紹介された。

バンプレスト展

幅広く新作披露

ゲーム機、乗物機、景品

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、八月十八日に大阪・梅田のクリスタルホール、二十二日に東京・日本橋のロイヤルパークホテルでプライベートショーを開き、アーケードゲーム機と定置型乗物機、景品の新作を披露した。

これはAM事業部とプライズ事業部が合同で来年三月までの発売予定製品を展示したもので、大阪会場に約三百五十人、東京会場に九百五十八人、計千三百人のオペレーターら関係者が参集した。

アーケードゲーム機の新作は、トーゴのOEMによる「アンパンマンのばいきんまんたいじ！2」。〝ばいきんまん〟人形にボールを投げるゲームのリニューアル版で、ボールが当たると悲鳴などの音声が出る。終了後キャラクターカードが払い出される。九月下旬発売でOP価格八十九万円（本紙前号「話題のマシン」参照）。

またミニアップライト型のシステムキャビネット「B－ユニット」シリーズを参考出品。これは透明ボックス内のゲームフィールド部分をボックスごと交換し新ゲームに入れ替えるというもので、ゲームにより景品払い出しと払い出さないタイプに変更できる。レバーでボールを弾く「ウォッチキャッチャー」、バットスイッチを操作する「ホームランスタジアム」、ボタン操作の「ワンピースメダル」と三機種を紹介し、今後シリーズ化する。十一月発売予定。

定置型乗物機はホープのOEMによる「きかんしゃトーマスのゲームライド」。トーマスをデザインしたもので、内部にはレバー操作で汽車を走らせる運転ゲームが設置されている。OP価格百三十八万円で九月下旬発売。

景品類は来年一－三月発売のものを中心に展示した。硬貨を入れると走り出す自動車型貯金箱、携帯電話とハンドフリーマイクをキャラ人形にセットできるもの、時計付きタオルハンガーなど、さまざまな趣向を凝らしたものが増えている。また化粧品や誕生石の装飾品など女性専用景品にも力を入れている。なお同社景品はすべて受注販売となっている。

バンプレスト新作展の大阪会場で上は（左から）ハピネットの谷本茂執行役員、バンプレストの伍賀槌太社長、バンウェーブの吉川昌之社長

カネコのシステム基板に

PCカード方式

フラッシュROMに移行

㈱カネコ（本社東京、金子浩社長）は、同社システム基板「スーパーカネコシステム」用の新ゲームカートリッジ「F1カートリッジ」をこのほど開発した。

「スーパーカネコシステム」はROMカートリッジ交換方式だが、「F1カートリッジ」はフラッシュメモリーを使用したカードタイプになっている。

フラッシュメモリーは何回でもデータの書き換えができるため、新作ゲームソフトの供給は、オペレーターから送付されたメモリーを書き換えて送り返す。また格闘ゲームのキャラクターを追加したり、パズルゲームのステージ数を増やすなど、一部書き換えによりマイナーチェンジバージョンにすることもできる。

「F1カートリッジ」によるゲームソフト第一作はアクションゲーム「ガッツン」で、六月発売となった。総発売元は㈱ビーアンドエフ（本社東京、高橋捷次社長）。ゲームソフト一作込みでOP価格九万八千円、ソフト書き換え料金は七万八千円。第二作は「ギャルズパニック」シリーズ新作で年内発売予定だが、そもそもマザー基板が普及しないと、「F1カートリッジ」も普及しない。

なおフラッシュメモリー方式のゲームソフト交換ではタイトー「Gネット」があり普及している。

カネコ「F1カートリッジ」

任天堂、次世代機の「ゲームキューブ」発表
「GBアドバンス」は来年3月出荷へ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は八月二十四日、128ビット次世代家庭用TVゲーム機「ニンテンドー・ゲームキューブ」を二〇〇一年七月に出荷することと、32ビット次世代ハンドヘルドTVゲーム機「ゲームボーイアドバンス」を二〇〇一年三月二十一日に出荷することを発表した。

同社主催の一般消費者向けイベント「スペースワールド2000」（八月二十五-二十七日、幕張メッセ）の前日、会場で発表した。うち「ゲームキューブ」はコードネーム「ドルフィン」として開発中であることを昨年五月に明らかにし、また「GBアドバンス」については昨年九月に発表していたが、出荷はそれぞれ当初予定より半年以上延期となる。

「ゲームキューブ」は立方体のデザインから命名された。任天堂によると「コンパクトでシンプルなデザイン」で、情報AV機器ではなく「遊ぶ」ことに焦点を絞った最高傑作のゲーム機」だ。これは「N64」の反省をもとにソフトを開発しやすくし、安定して使えることを重視して開発されたハードウェアである。また松下電器が培った独自の不正コピー防止が施されており、安定してプレイヤーにゲームソフトを供給できる。

任天堂の発表会で、上は浅田篤副社長、下は竹田玄洋本部長

竹田玄洋総合開発本部長は、「N64」からの反省点として、「N64」は非常に優れたハードウェアだったが、ソフト開発の複雑化と相まって〃難しい〃との印象を植え付けてしまった。役立たないピーク性能より常に一定以上の性能を持続する〃クリエイターにフレンドリーなマシン〃こそが望ましいとの結論に達した。このため性能上の〃ボトルネック〃を取り除き、メモリーに遅延の少ない1T-SRAMを採用、大容量の二次キャッシュメモリーを持つMPUとの組み合わせで安定性を確保した――と説明している。

「ゲームキューブ」では専用の周辺機器として直径八㌢、約一・五GBの光ディスク、四MBのメモリーカード、SDデジカードアダプター、56Kbpsのモデムアダプター、ブロードバンドアダプターなども開発している。しかし、竹田氏は、「これらは新しい遊びを実現するための裏方であって、主役は遊びであることを誤解しないようにしてほしい」と語っている。

「ゲームキューブ」の価格は未定。同時発売のソフトは五タイトルで、来年五月の米国E3で発表される。なお本体の大きさは十五㌢×十一㌢×十六・一㌢。

「ゲームキューブ」本体と操作盤

「ゲームボーイアドバンス」

また「GBアドバンス」は累計一億台を記録した「GB」を発展させたもので、「GB」とほぼ同じサイズだが画面（反射型TFTカラー液晶）が約一・五倍と見やすくなる。32ビットCPUと8ビットCPUを内蔵し、「GB」の数十倍の性能を持つ。しかもこれまでの「GB」用ゲームカートリッジが使えるという互換性を確保した。価格は九千八百円。

浅田篤副社長は、「八〇年発売の『ゲーム&ウォッチ』以来、独自路線を歩み成長。今日の不況のどん底でも着実に好業績を示してきた。『GB』は九二年のピーク後、ポケモン人気で再び上昇してきた。九九年には据え置き型と携帯型の出荷台数はほぼ同等となった。『GBアドバンス』はその流れをくむ最高の製品であり、視覚的には画期的に進歩しているが、ゲームシステムはシンプルで奥深いという究極の二次元ゲーム機だ。ゲームソフトのクリエーターにも開発環境が改善された。現在『GBカラー』を月百五十万台出荷しており、十二月には月二百万台に増強するほど従来機の人気は強い。『GBアドバンス』は十分な台数を確保する必要があるため、来年三月発売とした」と説明している。

同時発売のソフトは十タイトルの予定。米欧では来年七月出荷予定。

なお「GBカラー」、「GBアドバンス」と携帯電話を接続する「モバイルアダプター」（五千八百円）を十二月十四日に発売する。

「スペースワールド2000」では、「GBカラー」、「N64」のそれぞれ新作ソフトが紹介された。このイベントに三日間で計十七万二千人の業者、プレイヤーが訪れた。

AMショーポスター
ブーム連想させ
今年もショー規定違反か

JAMMA／JAPEA主催の今年のAMショーを、一般プレイヤーに呼びかけるポスター、ちらしが作成された。いずれも同じデザイン、内容で大きさはポスターがB1版とB2版、ちらしがB5版。出展社を通じて直営ゲーム場などに貼り出したりなどする。

内容はショー事務局によると、今回会場に設ける主催者側の特別展「ザ・チャーミング・マシンズ・オブ・ザ・パースト&ザ・フューチャー（歴史があるから未来がある）」に連動するもの。「過去数々のブームを巻き起こしてきた業界の歴史を示し、これからの業界にも大いに期待していただこう」という趣旨で作成されたとしている。

このため「ブームは、いつもここから始まる」という文字とともに、年表形式でその年代に特徴的なブームを想起させるような図柄を配置したが、「必らずしも特定のタイトルを示しているとは限らない」としている。

とは言え「ナムコ、タイトー」の著作権表示があり、タイトー「スペースインベーダー」、ナムコ「パックマン」などが具体的に示されているのも事実。ただし、いずれのTVゲームもAMショーで発表されていない（プライベートショーで披露された）。

なおショー事務局は八月三十日、出展社のうち「アメリカン・スピーディー日本」は「ハイムザケン・インターナショナル・インベストメンツ社」に変更になったことを明らかにした。

ハイムザケン・インターナショナル・インベストメンツ社（東京都日野市、オフラク・オ・ハット支社長）は、イスラエルのハイムザケン社の日本支社で外国企業。オーストリアのファンタイム社製「スリングショット」など遊園施設を扱う販売会社の出先機関。

アメリカン・スピーディーは日本の印刷会社で、AMショーの印刷物を受注した。出展申し込み時点では、ハイムザケン日本支社が未登記だったため、身代りとして申し込んだが、このほど登記されたため出展社は実はハイムザケン社だとして申し出た。

今年のAMショーの規定では、前回と異なり外国企業は一切出展できないことになっている。できるのは「外国企業の代理店業務を行う日本法人」までである。出展申し込みが、真の出展社による申し込みでなかったことから、通常は無効、取り消しになると考えられるケースだが、ショー委員会が具体的にどう検討したのかなどを含め不明な点は多い。

今年のAMショーのポスターから

「カプコンVSSNK」で
ゲーム大会実施
決勝はTGSカプコン小間

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は「カプコンVSSNK」のゲーム大会を全国規模で実施することになった。九月十日までに、プラサカプコン吉祥店やネオジオランド江坂三号店、セガ池袋GIGOなど十八店以上で各地予選を実施。九月十五日の大阪大会、十六日の東京大会を経て、二十四日の東京ゲームショウ00秋カプコンブースでの決勝大会へと進む。

決勝は三十二名のトーナメントを予定している。

コナミマーケティング設立

コナミは販売力強化とマーケティング機能拡充のため、十月一日付でマーケティング子会社を設立する、と八月二十四日発表した。東京コナミの社長だった古川真一氏がコナミの国内販売担当として、子会社の社長に就任する。

コナミマーケティング㈱＝東京都新宿区西新宿二丁目一番一号、太田護会長、古川真一社長。電話番号未定。

人事異動

コナミ

（8月24日）兼HE事業本部長、取締役兼執行役員専務営業本部長太田護▽執行役員国内販売担当（東京コナミ社長）古川真一

▼機構改革＝HE（ヘルスケアエンタテインメント）事業本部を新設

（10月1日）兼AO事業担当、取締役兼執行役員専務AM事業本部長田中富美明▽兼PS事業担当（営業本部長）取締役兼執行役員専務HE事業本部長太田護▽執行役員、CEOオフィスゼネラルマネージャー石垣誠一

▼機構改革＝営業本部を廃止

シグマ

（8月25日）取締役新業態推進担当、水島正紀

お断り

本号はAMショー特集号のため、「話題のマシン」は休載しました。次号（十月十五日号）は十月五日の発行予定です。

第38回アミューズメントマシンショー
各社出展内容一覧
（50音順）

本紙恒例の企画として、第38回AMショーの出展各社の抱負および出品内容をまとめ、以下に掲載しました。ショー開催を前にお忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、心よりお礼申し上げます。なお、この原稿は八月中旬に締め切りました関係上、実際の出品内容とは異なる部分もあり得ます。

今回のAMショーは九月二十一-二十三日（最終日は一般入場）、東京ビッグサイトで開かれ、七十九社がAM機と関連製品などを多数出品いたします。

この「一覧」は社名五十音順（出版関係は除く）とし、出展社ごとに新製品を中心に分野別にまとめ、製品に通し番号を付けました。（編集部）

遊から生まれる豊かな心

千社札と木札自販機
アークワールド

出展方針　キャノンアプテックス、アトラス、カシオ計算機の三社共同出資による合弁会社である同社は、AM自販機と通常の自販機を出品。また来場者に満足を与えるようなニューコンセプトおよび最新情報を提供する。

出品内容　AM自販機①「ななクラブEX・千社札」＝オリジナル千社札シール作成機。②「デジタルフォト・ナウ」（仮称、参考出品）＝デジカメのデータを高画質でプリント（二十四枚を三分以内）。③「ミューズ」（新製品）＝「プリクラ2」の全身写真対応版。

自販機④「千社木札自販機」（仮称、参考出品）＝千社札シールを貼る木札やストラップなど使用。

PC制御硬貨ユニット
旭精工

出展方針　これからのネットワーク拡大に対応したパソコンのPS-485（マルチドロップ）により、簡単に制御できるコインユニットを披露する。コマンド制御可能なコインハンドリングユニットで、今までのように専用基板を作る必要がないため、大幅なコストダウンが図れ、メダルの貸し出し預け入れなどの設備システムなどに便利。

このほか、今話題の二千円札、新五百円硬貨対応の両替機、セレクター、紙幣識別機などをはじめ、市場で多く使用されている同社の各種ゲーム機器関連の製品を展示する。

出品内容　①パソコンによるコマンド制御可能な硬貨ハンドリングユニット＝デモ機で紹介。

両替機②「AC-1200T」、③「AC-2200T」（いずれも新五百円硬貨対応）。④「AC-3000T」、⑤「AC-4000T」（以上二機種は二千円札対応）。

コインホッパー⑥「CH-800」、⑦「BE15」（以上はデモ機展示）。⑧「SH-400U／1」、⑨「SK-595S」、⑩「SA-595」、⑪「NH-1」、⑫「WH-4」、⑬「DH-7503L」。

電子セレクター⑭「AD-922E」、⑮「AS-2」、⑯「AF-954EF」（新五百円硬貨対応デモ機）。

メカ式フロント式セレクター⑰「720-AB」、⑱「730A-B」、⑲「757-P」（新五百円硬貨対応可）、⑳「PFB-730」など。

メカ式ドロップ式セレクター㉑「AD-81P」、㉒「AD-81PⅡ」、（いずれも新五百円硬貨対応可）、㉓「AD-85W」。

エスクロ機構㉔「AD-903／87R」、㉕「KWM-4520」、㉖「ARM-5000」。

コインタイマーボックス㉗「CTB-100／370／7200／9540／9541」。

コインドアー㉘「NAD-FT／WD」、㉙「DLD-WD」、㉚「ALD-WD」。

ディスペンサー㉛「CD-200／1000／1100／1300」、㉜「CTR-7000」、㉝「TCD-2000」、㉞「VCD-300」、㉟「SCD-1000」。

紙幣識別機㊱「GBS-05／10／20（二千円札対応）」。

パーツ㊲ジョイスティック「AJS-Ⅱ」、㊳照光式押しボタン「IPB-M」、各種投入口など。

シール機の充実を図る
アトラス

出展方針　コミュニケーション・コミュニティをコンセプトに、進化し続ける情報技術のインフラを利用した「プリネットステーション」をはじめ、従来型プリントシール機の充実を図る。また人気のプライズ機「ラリーポイント2」のバージョンアップキット「エピソード2」も出品し、ユーザーのニーズに合わせた製品群を取り揃える。プリクラ層を意識したブース作りをめざす。

出品内容　シールプリント機①「スタコレはい!はい!」（仮称、新製品）＝「スタイルコレクション」の高画質を生かした新作。②「デジタルフォトNOW!」（カシオ製、新製品）＝各種記録メディアから簡単な操作で、デジタル写真プリント出力ができる。新開発のプリントエンジンを複数搭載し、六秒に一枚の超高速プリント。③「プリネット・ステーション」。④「ミューズ」。⑤「アンパンマンのシール屋さん」。⑥「キャンディプリント」。

ネイルプリント機⑦「ネイルモア・運を呼ぶネイルバージョン」（参考出品）。

プライズゲーム機⑧「ラリーポイント2・エピソード2」（新製品）＝○ー三五％（八段階）の間でペイアウトコントロール可能。八百円景品にも対応。音楽はソウル系ダンスビート。時間内なら何個でもボールが出てくる。ラリーを続けて上部三つの的にうまく当たると、ランダムに表示された7セグが止まり、その得点がスコアに加算され、設定得点を獲得すると景品が払い出される。

このほか⑨「レコーディングスタジオ（レコスタ）」（JAA製）、プリクラ画像をメールで送れる⑩「プリクラ事務局」などを紹介。

ラリーポイント2・エピソード2

集客アップの景品を
アミューズ

出展方針　「プライズマシンで集客アップ」を今年のテーマに、ぬいぐるみから実用雑貨まで、モノづくりに自信のある同社ならではの商品を展示する。同社商品は、アンケートの結果九八％の顧客が満足していると支持され、売上げも前年比アップとなっている。サンリオキャラクターシリーズからオリジナルまで〃つくり〃の違いをアピールする。

出品内容　景品（すべて新製品）①サンリオ「あわあわマスコット」＝石けん付き。②同「クリスマスリースジャンボ」＝豪華パッケージ入り。③同「クリスマスリーススタンダード」。④同「ボトルぬいぐるみ」＝ペットボトルが入るポーチ。⑤同「ぴかぴかオルゴール」＝光って音が出る。⑥同「ひな祭り」＝パッケージでひな壇が作れる。⑦同「マラカスぬいぐるみ」。⑧同「ふわふわメジャー」＝メジャー付きのぬいぐるみ。⑨同「変身バッグ」＝ぬいぐるみがバッグに変身。

⑩トム&ジェリー「ウインタージャンボ」。⑪同「クリスマススタンダード」。

⑫「バスパーカーバック&リュック」。⑬「バスカメラ&スコープ」。⑭「バスキーチェーンライト」＝ミニライト付きキーホルダー。⑮「バスチェアー&ひざ掛け」。⑯「ミリタリーリュック」。⑰「ミリタリーペンダント&ウオッチ」＝時計とコンパスのセット。⑱「comフライトバック」＝二タイプ。⑲「comメタルウオッチ」。⑳「グレートシルバー925EXE」など。

サンリオふわふわメジャー

38th Amusement Machine Show　出展内容50音順

娯楽の本質を広げる

アルゼ

出展方針　"娯楽の本質を世界に広げる"をテーマにグローバルエンターテインメント企業をめざす同社は、アルゼグループとして出展。子会社のSNK、シグマ、ユニバーサルディストリビューティング・オブ・ネバダ、関連会社であるオーストラリアのパシフィックゲーミング社がそれぞれ扱い製品を展示する。

出品内容　(SNK) TVゲーム機「ネオジオ」①「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」、②「ナイトメア・イン・ザ・ダーク」(イレブン・ゲバキング開発、新製品)＝墓場を舞台に、襲ってくる死霊たちにランタンを投げつけてやっつけるゲームで画面は階層状。クレーン機③「ネオミニ」。メダルゲーム機(アルゼ製パチスロ機を組み込んだ専用キャビネット)④「プロスロット・大花火」(新製品)、⑤「同・デルソル2」(参考出品)、⑥「デュエルドラゴン」(参考出品)。(シグマ) メダルゲーム機⑦「パプアン」(新製品、以下同じ)、⑧「ロッキンバンパイア」、⑨「ダブルインパクト」、⑩「ブラックダイヤモンド」、⑪「セブンズボーナス」、⑫「ジョーカーズダブル」、⑬「ゴールデンフェニックス」、⑭「ファンタジアステーション」、⑮「クルピタぞうさん」ほか従来機と海外向けも多数出品。(パシフィックゲーミング社) 海外仕様メダルゲーム機でTVスロット⑯「ザ・ビッグバック」、⑰「ホビーダズラー」、⑱「チリチェイサー」、⑲「イッツ・ア・クラッカー」、「トーキョウジョー」など。

ナイトメア・イン・ザ・ダーク

韓国製ゲームを紹介

インタックジャパン

出展方針　同社は、アミューズワールド社など韓国のゲームメーカーの日本代理店として、韓国製ゲーム機を数機種展示し、日本市場の開拓をめざす。

出品内容　TVゲーム機①「EZ(イージー)2ダンサー」(新製品)＝ダンスシミュレーションゲーム。②「セブンブリッジ」(新製品)＝同名トランプゲームをモチーフにしたもので、レバーと三つのボタンを操作する。基板タイプ。③「アクキュラス」(参考出品)＝PCネット用ソフト。

メダルゲーム機④「ゴールデンゲート」(新製品)＝六人用プッシャーゲーム。

スイス製時計の景品

ウイズダム

出展方針　スイス製の時計を中心に景品類を展示する。

出品内容　景品①時計＝スイス製ムーブメント仕様やスイスアーミー・サバイバルコマンドウオッチ(コンパス付き)など。②アクセサリー＝ルビーやパールなど天然石を使ったもの。

景品とプライズ機を

エイコー

出展方針　今回も同社では、アミューズメントならではの楽しさとかわいらしさあふれるプライズ&プライズマシンを展示する。プライズコーナーでは、二十一世紀発売の人気キャラクタークレーンアイテム&マスコットキーを多数展示。また新作プライズマシンも初公開する。

出品内容　プライズマシン①「ダンシング・ハローキティ」(新製品)＝ウインドーで踊っているぬいぐるみがそのまま特賞景品になる。アイキャッチ効果が大きい。

景品(すべて新製品)②「サンリオプレゼントBOX入りパペット」＝ボックス付きのハンドパペット。③「サンリオシンプルカラードール」＝シンプルな単色カラー人形。④「サンリオBIGパーカードール」＝カラフルなパーカーを着たぬいぐるみ。

サンリオプレゼントBOX入りパペット

メダルゲーム4機種

エー・アイ・エー

出展方針　同社は、オペレーターが最小の負担で効率の良いロケ運営ができるよう商品構成を見直し、より廉価で拡張性、運用性を向上させたメダルゲーム機を紹介する。特に「ユニバーサルダービー」はPCによるネットワークシステムを導入し、ロケへの対応性を実現。またプッシャーゲームでもプレイヤー同士の競争、対戦の要素を盛り込み、プレイヤーの興味の継続とインカムの向上をめざした。

出品内容　メダルゲーム機①「ユニバーサルダービー」(新製品)＝3D表示の競馬メダルゲーム。PCネットワークシステムを採用し、設置スペースに合わせサテライトを最大二十五台、五十人用まで拡張可能。またPCベースのため、ソフトの更新によるサポートが可能。

②「ゴールドスナッチャー」(新製品)＝金鉱探しをモチーフにした十二人同時プレイ可能な大型メダルプッシャー。液晶スロットでスーパージャックポットになると、他人のメダルを横取りできる"メダルスナッチシステム"採用。③「ドックファイトヒーロー」(新製品)＝空中戦をモチーフにした二人用プッシャー。メダル発射機構で的に当てるとボーナス、戦闘機を撃墜するとジャックポット。④「トレジャーブロス」(新製品)＝海賊船をモチーフにした四人用プッシャー。左右盤面で宝箱を引き上げる対戦要素を採用。

新ゲームとパチスロ

エイブルコーポレーション

出展方針　オペレーターに喜ばれる速効性、持続性がある商品を揃えて紹介する。

出品内容　プライズゲーム機①「ミレショットダー2」(新製品)＝銃でBB弾を連射し、前方で動くエイリアン"グーマン"を倒す。一定得点以上で数字ルーレットを狙い、命中した番号の景品が払い出されるというプライズガンゲーム機。②「スターライトチャンス」＝スロットの結果により景品(大型)を払い出す。

アーケードゲーム機③「プロボウル2」＝ボウリングゲームでTV画面を併用。

メダルゲーム機④「パチスロ王国DX」(セタ製、新製品)＝アルゼ製パチスロ機と液晶サブゲームを連動させ、一つのキャビネットに組み込んだもの。パチスロ機は「グランシェル」。

新キャラ景品を多数

エスケイジャパン

出展方針　十月以降の新景品を中心に、新導入キャラを含め、幅広いキャラクターのラインアップと商品構成で顧客のニーズに応える。

出品内容　景品(すべて新製品)①ドラえもん「フリースポーチ」＝冬シーズン用四種類。②同「メロディライト」＝ドラえもんの頭を押すとキャラの音楽が流れ、三色のライトが点滅。③同「どこでもドア貯金箱」。④「ダイナス伊藤・ダイナマイトタイガーヌイグルミ」。

⑤はじめの一歩「ファイトグローブ」＝十月TVアニメ化を記念したグローブのニューモデルで四種類。⑥同「ファイティングキーホルダー」＝五種類。⑦「頭文字Dラジコン(改)」＝三種類のバージョンアップ版。⑧「サンリオポヨヨンシリーズ・ボンボンキャラクターズ2」。⑨「ユキポンのお仕事」＝いろ

第38回AMショー・メッセージ

結束し再び規模拡大へ

JAMMA会長　柿原　彬人

柿原彬人会長

わが国の経済は、全体的にはようやく回復基調になってきておりますが、わが業界にあっては、まだまだの感じがしております。

こうした中、会員の皆様および関連業界のご努力と各界各層の温かいご支援によりまして、今回も盛大に開催されますことは誠に慶びに堪えません。衷心より厚くお礼申し上げます。

思い起こせば、昭和三十八年六月に第一回の開催をしてから今回は第三十八回目となり、そして今、新しいミレニアムという大きな区切りに差しかかり、科学技術はさらなるジャンプアップをしようとしております。

すなわち「IT革命」であります。「IT革命」は想像以上に人々のライフスタイルをデータ化し、多様な価値観を生み出しております。また、新しいビジネスが次から次へと誕生しており、産業構造の抜本的な見直しが要求されております。

しかしこのことは、これまでもわが業界が発展の過程で常に繰り返してきたことであり、その都度、規模拡大の原動力でもありました。その原動力は、個々の企業努力もさることながら、それにも増してわが業界の結束の成果とも言えます。

私たちは、今回のAMショーを今世紀最後のショーに終わらせることなく、来たる二十一世紀においても「遊び」や「余暇」の必要性・将来性が今後も普遍であり、本AMショーが世界に通用する有意義なイベントとなるよう、努力して参ります。

38th Amusement Machine Show　出展内容50音順

いろな仕事ぶりのぬいぐるみで六種類。⑩「ハッチポッチステーション」＝ビッグサイズのぬいぐるみで三種類。⑪「今日のだいちゃんヌイグルミ・タイプスリー」＝シリーズファイナルアイテムで四種類。⑫「RAVE(レイヴ)ブルーヌイグルミ・その2」。このほか多数出品。

シール機シリーズ化

オムロン

出展方針　女性ユーザー獲得に欠くことができないシール自販機の「マジックシリーズ」「ショットシリーズ」を展示する。新しいコンセプトのシール自販機を次々と発売し、女性ユーザーにはシール機の楽しみ、オペレーターには収益の向上をもたらしてきており、今後とも女性集客のキーマシンを提供するとともに、メンテナンス(翌日故障対応)などオペレーターへのサービス向上を心がけていく。

出品内容　シールプリント機①「ハイキーショット・フラワーバージョン」(新製品)＝ハイキーショット第三弾。半透明スタンプ、コロコロスタンプ、落書きスタンプが新しくなった。十月下旬発売予定。

②「アートマジック・カラフルバージョン」(新製品)＝自分の好みに合わせて全三十二色の中から好きな髪色を選択できるヘアーカラーチェンジモードを新たに搭載。十月上旬発売予定。

③「ピュアショット」(参考出品)＝カメラを自分で動かせるので(上下、高さ、回転)、撮影アングルが自由自在。④「フラッシュショット」(参考出品)＝プリントシール機にストロボを搭載。高画質、高品質のシールを作成。

ハイキーショット・フラワーver.

韓国製ゲーム新作を

オリエンタルソフト

出展方針　ゲームソフトは日本で開発しハードは韓国製のTVゲーム機とTVメダルゲーム機を紹介する。

出品内容　TVゲーム機①「バッシュ」(仮称、参考出品)＝対戦格闘ゲーム。②「X-2000」(新製品)＝縦スクロールシューティングゲーム。③「Gストリーム2020」(新製品)＝同。④「マジックボックス」(新製品)＝絵合わせパズルゲーム。

メダルゲーム機⑤「スーパーロイヤルダービー」。⑧「麻雀旋風」。

遊具と乗物型景品機

オリエンタル産業

出展方針　子どもが楽しめる遊具開発をハード、ソフト両面から進める。"親子であそぼう"をテーマに、健全なファミリーエンターテインメント施設を提案する。

出品内容　遊具①「ふわふわふうせん」＝無数の風船がエアーで飛び交う中で遊ぶ。

ライド型プライズマシン②「のってとる」(参考出品)＝景品キャッチャーでも乗物でもない新コンセプトの"ライドキャッチャー"。

新趣向のプライズ機

カトウ製作所

出展方針　業界初の大型回転式LED表示機(ルミスピン)を使用したプライズマシン「ルミスピンプライズ」をメインに、同「フィッシングハンター」、また"ファンシーシリーズ"では、「ファンシーリフターギガ」「ファンシープチリフター」など新作を発表する。さらに新企画として「フォーチュンドロップ」「フォークマン」など"ファンシーリフター"とは違ったゲーム性のプライズ機も紹介する。

出品内容　プライズマシン①「ファンシーリフターギガ」(参考出品)＝"ファンシーシリーズ"第八弾。円形にバケットが三十六カ所あり、六人同時プレイ可能。シリーズ初のマトリックスLEDを搭載し、当日のゲーム回数やゲット回数などを表示。

②「ファンシープチリフター」(参考出品)＝「ファンシーリフターデミ」をさらに小型化した店頭用。設置場所を選ばない省スペース設計で、あらゆる場所に設置可能。サイズは六二×六〇・七×六五㌢。

③「フォーチュンドロップ」(参考出品)＝八百円景品対応。「ファンシーリフター」よりバケットサイズを大きくし、今まで入らなかった景品も使用できるようになった。落下するターゲットを目押しでストップ、その内容によってさまざまなフィーチャーを演出する。

④「フォークマン」(参考出品)＝フォークリフトをモチーフとした八百円景品対応機。景品が乗っているパレットをフォークで抜きとり景品を獲得。スキル性と確率調整の両立をめざした。

⑤「ルミスピンプライズ」(新製品)＝回転式LEDサイン看板「ルミスピン」を使用した大型景品対応機。両面プレイ可能で、単機での島置きレイアウトができる。多彩なLEDゲーム画面でプレイヤーを飽きさせずアイキャッチ効果も大きい。

⑥「フィッシングハンター」(参考出品)＝釣りをテーマとした八百円景品対応機。スキル性と確率調整をコンセプトとして独自のプログラムを採用。景品払い出しユニットは八カ所でそれぞれに確率調整機能付き。また多彩なサウンド音声によってゲーム進行を常にガイダンスする。

⑦「ファンシーリフターエクセル」。⑧「ファンシーリフターツイン」。⑨「ファンシーリフターデミ」。⑩「ファンシーホイール」。

SCロケ用の景品類

カヨーコーポレーション

出展方針　「低年齢層向け商品の充実化」をテーマに、SC向け低単価景品としてインターネットキャラ「ウータマちゃん」、主軸となる「ボーダーマンシリーズ」を中心に、SC向け新作も発表する。

出品内容　景品①「ウータマちゃん・光る腕時計」。②「ウータマちゃん・みえかくれうおっち」。以下すべて新製品③「ボーダーマン・シリーズ」(時計)。④「ミルキーエレファント・ソフト」(ぬいぐるみ、以下同じ)。⑤「ミルキーエレファント・ソフトジャンボ」。⑥「シャーベットクラブ編みぐるみプチ」。⑦「シャーベットクラブ編みぐるみジャンボ」。⑧「チェッカーベア」。

新TVゲーム4機種

カプコン

出展方針　TVゲームは、秋口から年末にかけて発売を予定している新作四タイトルを中心に出品。また、通信事業へ向けた戦略商品としてタウンサーバー「AZ-NAVI」、新コンテンツを追加した「着メロコレクション」などを展示する。

出品内容　TVゲーム機①「燃えろ!ジャスティス学園」(新製品)＝「ナオミ」基板使用3D対戦格闘ゲーム。前作の「私立ジャスティス学園」をバージョンアップ。今度は三人一組のチーム(代表一人)で対戦。個性的なキャラを自由に組み合わせて「3プラトン攻撃」を狙う。

②「1944ザ・ループマスター」(新製品)＝シューティングゲーム。

③「ガンスパイク」(彩京開発、新製品)＝「ナオミ」基板使用アクションシューティングゲーム。ボタンの組み合わせによって五種類の攻撃を使い分けることが可能。プレイヤーキャラには、同社格闘ゲームでの"ナッシュ"や"キャミィ"も登場。

④「マイティ!パン」(ミッチェル開発、新製品)＝「CPSII」基板使用アクションゲーム。ワイヤーを撃ってボールを割りまくる。次々に現れるステージをクリアして世界を巡る「ツアーモード」、ボールに追いつめられる前に撃つ「パニックモード」、熟練者のみが先に進める「エキスパートモード」など多彩。

情報端末機⑤タウンサーバー「AZ-NAVI」＝着メロ機能のほか、eコマース、チケット販売、CM配信、クーポン券発行、ゲーム配信など各種情報コンテンツを提供。⑥「着メロコレクション」＝CCDカメラで撮影した画像を、待ち受け画面にダウンロードできる「マチキャラショット」を追加コンテンツとして紹介。また同機の機能はそのままでコンパクト化した⑦「着メロコレクション・卓上タイプ」も出品。

携帯端末充電器⑧(仮称、参考出品)＝ほとんどの携帯電話に対応した充電マシンで、汎用充電器としては最小最軽量クラス。豊富なカラーリングで設置場所を選ばない。

燃えろ!ジャスティス学園

金魚すくいを中心に

北日本通信工業

出展方針　アーケードゲームとメダルゲームを出品する。

出品内容　アーケードゲーム機①「金魚すくい」＝生きた金魚をレバー操作ですくうゲーム。

メダルゲーム機②「プレジャーファクトリー」(仮称、新製品)＝四人用。

大型立体遊具を展示

㈱プレイプロダクツ

出展方針　「見て楽しい、触れて楽しい、入って楽しい」をコンセプトに、ファミリー全員が賑わい、楽しめるスペースを創り出すシステムを、大型立体遊具の実物展示により紹介し、その集客装置としての価値をアピールする。コンセプトから企画、ゾーニング、オペレーションに至るノウハウを通してあらゆるニ

38th Amusement Machine Show 出展内容50音順

ボールランドシステム

ーズに応える。
出品内容 大型立体遊具「ボールランドシステム」=ボールプール(カラフルな五色のボール使用)、すべり台(チューブ型)、ボッピーバッグ(カラーサンドバッグコーナー)などを組み合わせたもの。

ハンドドライヤーを

小松原

出展方針 店舗の関連商品として、トイレなどに設置する低コストのコンパクト型ハンドドライヤーを出品する。
出品内容 ハンドドライヤー「てさら」(寺西電機製作所製)=約二十四×十一×十五㌢の軽量コンパクトサイズながらハイパワー。省エネタイプで低コスト(四万八千円)。

生活情報ネット紹介

国際コミュニケーションサービス

出展方針 あらゆる生活情報のネットワークサービスシステムを紹介。そのウェッブサイト発表一周年を記念し、トヨタMR-S、ラスベガス六日間の旅、ソニーVAIOが抽選で当たるアンケートキャンペーンを実施。
出品内容 ウェッブサイト「インターネット・ウェッブチャンネル」=二百以上に細分化されたオリジナルコンテンツによる会員サービスの提供。

新作シューティング

彩京

出展方針 シューティングゲームとパズルゲームの新TVゲーム二タイトルを披露する。
出品内容 TVゲーム機①「ドラゴンブレイズ」(新製品)=同社縦スクロールシューティングゲーム第七弾。キャラクターがドラゴンに乗り飛行しながら敵を撃破していく。ボタンによりドラゴンとキャラの分離、合体が可能で、分離による特殊接近攻撃やそれぞれの状態で異なるため撃ち攻撃などを駆使する。

ドラゴンブレイズ

②「テトリスTAグランドマスター2」(アリカ開発、新製品)=「テトリス」の最新バージョン。初心者向けお助けアイテム付き簡単モード、マニア向けのスピード感があるマスターモード、二人協力プレイで一つの同じ面をクリアしていくダブルスモードを搭載。なお一般公開日に、テトリスの達人を招き対戦イベントを行なう予定。

遊園施設と新遊具も

サノヤス・ヒシノ明昌

出展方針 子どもからヤング、ファミリーまであらゆる層が楽しめる製品を取り揃え、新しい遊びを提案する。また各地の新しいランドマークとしての都市型、ビルトイン型観覧車などについてもアピールする。
出品内容 遊具①「シャワーボール」=従来のボールプールに新しい要素をプラス。ボールがシャワーのように降り注ぐ。
遊園施設②「インタラクティブダークライド」(新製品)=ドイツのハイモ社製でインタラクティブタイプのシューティングライド。回転する乗物に乗車して移動し、それぞれの標的を狙う。
③「フライング・ダッチマン」(参考出品)=米国で今年オープンしたオランダのベコマ社製新コンセプトのコースター。
このほか同社新型コースターを紹介。
④ビルトイン型観覧車=横浜・モザイクモール港北、沖縄・カーニバルパークミハマと相次いでオープンした観覧車をはじめ、近日オープンの観覧車、今までの観覧車実績などを紹介する。

ビルトイン型観覧車(横浜モザイクモール港北)

各音楽シリーズ充実

コナミ

出展方針 同社音楽シミュレーションの各シリーズ新作を披露するとともに、AM自販機、メダルゲーム機、景品類の新製品も多数出品する。
出品内容 TV音楽シミュレーションゲーム機①「ビートマニアⅡDXフォーススタイル」(新製品)=前作までの収録曲のうち六十曲に新しく三十曲以上を追加し計九十曲以上を収録。選択した二曲を最後までプレイできるフリーモード、難易度が高い譜面などを追加した。
②「キーボードマニアセカンドミックス」(新製品)=同社TVゲーム「悪魔城ドラキュラ」などオリジナル曲、初心者向けモード、ダブルプレイモードなどを追加。
③「ポップンミュージック・アニメロ2号」(新製品)=悪者キャラを撃破する〃ガンモード〃、転がってくるCGキャラを叩く〃ボウリングモード〃など通常のTVゲーム感覚を盛り込んだ。
④「ポップンミュージック5」(新製品)=初心者と上級者向けの各モード、新曲二十曲以上、NTTドコモのiモードで着メロをダウンロードするためのパスワード表示などを追加。
⑤「パラパラパラダイス」。⑥「DDRフォースミックス」。⑦「ドラムマニア・サードミックス」。⑧「ギターフリークス・フォースミックス」など。
シールプリント機⑨「プリプリキャンバス2000」(新製品)=刺しゅうやビーズ柄、ストリートアートなどファッショナブルな新フレーム四十五種類を搭載。
メダルゲーム機⑩「GIリーディングサイアーIバージョン2」(新製品)など。
景品=「ビートマニア」や「DDR」のキャビネットをデザインしたものなどクレーン機用各種。

ギターフリークス4thMIX

キーボードマニア2ndMIX

ビートマニアⅡDX 4thスタイル

「森のくまさん」中心

こまや

出展方針 SCロケ向けの子ども用プライズマシンとメダルゲーム機の新作を披露する。
出品内容 プライズマシン①「森のくまさんクレーン」(新製品)=レバーを左右に動かし、好きな所でクレーンを降下させ景品をつかみ取る。タイマー制。②「モンキービンゴ」(新製品)。③「開運御宝御殿」。④「マリンサークル」。⑤「ブンブンストップ」。⑥「キッズスタジアム」。⑦「つかんでポンポコ」。⑧「ワンダーハウス」。
メダルゲーム機⑨「のっけてケロ」(新製品)=前方の皿の上にうまく乗るようにメダルを飛ばす。メダルを投入するごとにオッズが変わり、うまく乗せればその時のオッズ分のメダルを払い出す。⑩「カジノキッズ」(メモリーズ製、新製品)=スマートボールの要領でボールを弾き、各ポケットに入賞すると表示枚数のメダルが払い出される。⑪「スマートルーレット」(メルシーサービス製、新製品)=ボタンで数字を選びルーレットにボールを打ち出し、止まった所の数字と合えば、その数字分のメダルが払い出される。⑫「ゴールゲッター」。
両替機⑬「ER-724」(新製品)。

アーケード新製品も

サミー

出展方針 メダルゲーム、プライズマシン、ビデオゲームなどあらゆるジャンルにチャレンジ精神で挑んでいることをアピールし、今回もさまざまなラインナップを用意する。
出品内容 TVゲーム機①「ギルティギア・ゼクス」=同社の「ナオミ」タイトル第一弾。本格的2D対戦格闘ゲーム。一般入場日に同ゲーム全国大会の予選も開催する。
プライズマシン②「ラウンドスクエア」(新製品)=回転している景品を上までせり上げて景品を獲得する新感覚のプライズ機。回転スピードや棒の動かし方、他の景品との動きの連動性などが影響し、スキル性が高い。
アーケードゲーム機③「ピカチュウなみのり大冒険」(新製品)=〃ポケットモンスター〃を題材としたSC向けドライブゲームの二作目。一作目の④「ドラえもんの運

ピカチュウなみのり大冒険

出展内容50音順 38th Amusement Machine Show

転だいスキ」も出品。
メダルゲーム機⑤「パチスロレヴォリューションシリーズ」=2WAYタイプの出品を予定。さらに新筐体によりデータ収集やプログレッシブ、ミニゲームなどの付加価値も多彩。「ゲゲゲの鬼太郎」、「玉緒でポン」、「仮面ライダー」、「仮面ライダーV-3」など。
⑥「キッズメダルコレクション」=コンパクトボディーとシンプルな操作性、継続を重視したゲーム性を備え新機種三タイトル(名称未定)を発表する。
⑦「プレジャーファクトリー」=新感覚のマスメダルゲーム。

ファミリー向け施設

三精輸送機

出展方針 遊園地やテーマパークに近年設置した機種を中心に、各種遊園施設(特にファミリー向けアトラクション)を写真パネルと模型で展示する。
出品内容 遊園施設①「ファミリーコースター〃チボリ鉄道〃」(新製品)=高齢者や幼児向けのコースターで客席には乳幼児用座席も設置。最高速度約十八キロメートル、最大加速負荷一・三Gと人にやさしい設計。
②「メルヘンボート」(新製品)=丸型のボートでゆったりくつろげるアトラクション。年配から乳幼児まで幅広い層が楽しめる。周景には美しい花壇、話しかけてくるキャラクターハウスの人形たちなどを配し、メルヘンチックな世界へ誘う魅惑のファミリー型ボートライド。
③「オーディンエクスプレス」=独自の設計の都市型静音タイプのコースター。④「フラーナング・フォール」=日本初のスパイラル型リフトを採用した急流すべり。⑤「スキップコースター・こわこわカー!?」=子どもでも乗れるスリル感あるファミリー向けのミニコースター。⑥「トーマスランド」アトラクション=ミニコースター「ロックンロール・ダンカン」や回転型ライド「ハッピーハロルド」など各種ファミリーライド。

独自アイデアの部品

三和電子

出展方針 今回も同社独自のアイデアによる新製品を展示する。豊富な各種パーツを取り揃えて販売も行なう。
出品内容 パーツ①照光式押しボタンクリアタイプ(新製品)=ボディをクリアにすることにより、発光させると光が拡散し美しい。LED専用タイプ。②照光式押しボタン用新色LED(新製品)=白、新緑の二色を追加しカラーバリエーションが豊富になった。③照光式押しボタン星・ハート型(新製品)=六十ミリ星型と四十五ミリハート型の押しボタン。

照光式押しボタンクリアタイプ

照光式押しボタン星型

照光式押しボタン・ハート型

景品「モーニング娘。」

スクラッチ

出展方針 モーニング娘。と菲沢監督のCGアニメ「バイオブラット・ギルスティン」を採用した景品を中心に紹介する。
出品内容 景品①モーニング娘。パブミラー=写真入り。飾りとしても使える。四種類。(以下すべて新製品)②同プレートチェーン=十人の娘たちの顔写真入り。十人一セットで三種類のデザイン。③同クッション=写真プリント付きで三十×三十㌢。④同長袖Tシャツ=写真プリント付きでフリーサイズ。
⑤ギルスティンストラップ=フィギュア作家の菲沢氏が制作したCGアニメキャラ採用。⑥同キーチェーン=フィギュア付き。⑦同フィギュア=リアルさを追求。

アナログレバー新型

セイミツ工業

出展方針 AMゲーム機用の各種パーツ類を多数展示する。
出品内容 部品=アナログレバー「LSX-64-P」(新製品)、LED照光ランプ(青、緑、赤、白)12V/24V(新製品)を中心に、操作盤、押しボタン、レバー、ハーネスなど。

LSX-64-P

新キャラクター景品

システムサービス

出展方針 来年一-三月発売予定の景品を中心に新キャラクター景品も多数用意する。
出品内容 景品(以下すべて新製品)①「こげぱんフェイスクッション」=ビッグサイズ。②「こげぱんトートバッグ」=おしゃれで実用的。③「たれぱんだウーロン茶セット」=陶器製の湯のみと急須。④「たれぱんだお花見お重セット」。

携帯電話市場を狙い

ジャレコ

出展方針 携帯電話の待ち受け画面を作成する「ケータイピピ」シリーズを中心に出展し、同シリーズを通じて携帯電話をマーケットとした展開を提案する。
出品内容 AM自販機①「ケータイピピ」=自分の姿のほか小物や写真などを撮影し、それぞれを合成することも可能で、その画像を携帯電話の待ち受け画面として作成。②「ケータイピピシティバージョン」=合成機能を省き、ロケーションを選ばないコンパクトサイズ。タッチパネル操作。
TV音楽ゲーム機③「ドリームオーディション」=マイクに向かって歌うだけでプレイできる〃歌ゲー〃。
TVゲーム機④「アシュラバスター」(富貴商会製、新製品)=派手な2D対戦格闘アクションゲーム。

生き生きした遊空間

セガ・エンタープライゼス

出展方針 「生き生きとした遊空間の創造」をテーマに、従来になかったゲームを介して楽しいコミュニケーションを生み出す多人数参加型ゲームを核として、ジャンルごとに異なる世界観を持ったコーナー展開を行なう。
出品内容 TVゲーム機①「ナスカーアーケード」(新製品)=ドライブゲーム。三十台のマシンが連なるグラフィックやストックカー独特の操作感覚など全米モータースポーツファンを熱狂させる「ナスカー」の世界を再現。実際に活躍中の三十三人のドライバーとストックカーが実名で登場(九九年度版データ)し、実在のサーキットを採用。最大八人通信可能。
②「クラッキンDJ」(新製品)=音楽ゲーム。実際に回転する二つのターンテーブルとクロスフェーダーを搭載し、スクラッチ、キューイング、カットインなどDJテクニックを完全シミュレートした本格的DJゲーム。
③「セガストライクファイター」(新製品)=フライトシミュレーションゲーム。米国海軍の主力戦闘機F/A-18ホーネットをモチーフに、決められた戦闘エリア内を自由に飛び回り、地上攻撃や対艦攻撃、空中戦とさまざまなミッションをクリアしていく。
④「デスクリムゾンOX(オックス)」(新製品)=ガンシューティングゲーム。独特の世界観がある「デスクリムゾン」シリーズの最新作が、アーケードゲームに登場。経験値の概念やマシンガンなど従来のガンゲームにはない斬新なシステムが盛り込まれている。
プライズゲーム機⑤「スーパーぐるぐるステーション」(参考出品)=多人数でわいわい楽しむというコンセプトのマスプライズマシン。ゆっくりと回転するベルトコンベアに載ったプライズを狙う。中央にスタッフの入るスペースがあり、人対人のコミュニケーション

クラッキンDJ

ナスカーアーケード(DX)

ナスカーアーケード(ツイン)

38th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

スーパーぐるぐるステーション

を生かした運営ができる。いろいろなイベント機能も付いている。十四人用を出品。

⑥「ディズニーファンスクエア・フロム・セガ・コンパクト」（参考出品）＝設置面積を小さくしたコンパクトバージョン。

メダルゲーム機⑦「ボートレース・オーシャンヒート」（新製品）＝十人用競艇ゲーム。水上を走るボートには新開発のバッテリー式キャリアを採用。⑧「スターホース」＝十人用競馬ゲーム。着順予想に関東競馬新聞協会の協力で七紙が実名で登場。実況は杉本清氏。愛馬を育成し馬主ゲームと馬券に「ワイド」を採用。

吊り下げ式輸送施設

泉陽興業／泉陽機工

出展方針　急な傾斜地の輸送施設として、またアトラクションのライドとしても空間の有効活用ができる「マウンテンライナー」（ハンガータイプ）をはじめ、新型のファミリーライドやプライズ機など多数の新製品を展示する。

また長年の遊園施設メーカーとして培ってきた経験とノウハウをもとに、これまで手がけてきた国内外の総合レジャーランドや遊園地の総合プロデュースをはじめ、都市開発での「賑わいのまちづくり」に至るまで、アミューズメントの枠を越えたグローバルな事業展開と実績を紹介する。

出品内容　遊園施設①「マウンテンライナー・ハンガータイプ」（新製品）＝最大四十度の勾配にも対応でき、三次元曲線のレイアウトが可能な吊り下げ式のアトラクションライド。②「ドルフィンパラダイス」（新製品）＝ファミリー向けのミニフリュームライド。③「林間バギー」（新製品）＝四人乗りのファミリーライド（EVカート）。以上三機種は車両など実物展示。

④「移動式アイスワールド」（新製品）＝コンテナを活用したポータブルタイプのアトラクション。⑤「スーパーシューティングライド」（新製品）＝シューティングアトラクションの新型。

プライズマシン⑥「なわとび大会」。

このほかパネル展示として、葛西臨海公園、横浜コスモワールド、天保山などの大観覧車、軽便都市交通システムなど。

豊富な製品取り揃え

総　商

出展方針　幅広いラインアップのプライズ機、アーケード機、TVゲーム機を中心に、顧客の満足が得られるようなバラエティーに富んだ商品を取り揃えて展示する。

出品内容　プライズマシン①「プブトンアタック・アラカルト」（プライト／エクセル製、新製品）。②「ニュー・プブトンアタック」（同）。③「てんこもり²オンステージ」（タイトー製、新製品）。

TVゲーム機④「サイヴァリア・リビジョン」（タイトー製、新製品）＝縦スクロールシューティングゲームのパワーアップ版。⑤「ドラゴンブレイズ」（彩京製、新製品）＝同。ほかTVパズルゲームの新作など。

ゲーム場の付帯機器

大仙産商

出展方針　アミューズメント施設の効率経営を推進するサービス機器、周辺機器を展示。最新型両替機、メダル貸機をはじめ、効率的な売上金精算業務を行なう上で欠かせない紙幣・硬貨計数機など、アミューズメント施設のフロアからオフィスまで活躍する製品を幅広くラインアップする。

出品内容　メダル貸機①「EG-100」＝カップ自動投出タイプ。華やかなデザインでイルミネーション付き。②「EG-712」＝一万円紙幣対応。Wホッパー採用でスピーディー。③「EG-722」＝Wホッパー採用。

両替機④「ER-71」＝一万円紙幣対応。⑤「ER-722」＝紙幣対応で二金種の硬貨をスピーディーに払い出し。

集計管理ワゴン⑥「JD-20」（新製品）＝コードレスでフロアを移動しながら、ゲーム機の横で精算が可能。ゲーム機一台ごとの確実な精算管理が行なえる。

硬貨計算機⑦「JC-10」＝毎分三千枚の高速計数。硬貨・メダル計数機⑧「CN-21」＝デスクトップ型。小型紙幣計算機⑨「GFB-50」。メダル計数機⑩「JF-10」＝毎分千八百枚計数。メダル自動包装機⑪「WR-400MT」（新製品）＝一日一万四千本の硬貨・メダル包装が可能な耐久性と、毎分四十本の高速包装処理が可能。

アクリル窓付きコインロッカーなども。

WR-400MT

JD-20

電車運転に新タイプ

タイトー

出展方針　総合アミューズメントメーカーとして、「がんばれ運転士!!」、「サイヴァリア・リビジョン」、「てんこもり²オンステージ」といった九月発売の新製品から、今冬発売予定の開発進行中のゲーム、さらに家庭用ゲームソフトや従来の枠を越えた未来型のアミューズメント、また、同社の展開する施設や店舗の提案なども含め、幅広い内容で出展する。

出品内容　TVゲーム機①「がんばれ運転士!!」（新製品）＝CG電車運転ゲーム。江ノ島電鉄（藤沢-鎌倉間）と伊予鉄道（松山駅前-道後温泉間）の運転シミュレーション。観光地をのんびり走る鉄道の旅を楽しむことができる。従来の「電車でGO!」シリーズとは操作系が異なり、新たな運転操作を体験。

②「サイヴァリア・リビジョン」（新製品）＝縦画面縦スクロールシューティングゲーム。「Gネット」新作。「サイヴァリア」の続編でバージョンアップ。トッププレイヤーのプレイを見ることができ、そのスコアに挑戦できるリプレイモードを搭載。全国レベルの実力を確認するインターネットランキングに対応。

プライズマシン③「てんこもり²オンステージ」（新製品）＝スコップで景品をすくって皿に載せることによって景品を獲得する。簡単な操作で子どもから大人まで幅広い客層に対応。難易度の調整によりさまざまな景品を使用できる。④「カプリチオサイクロンSR」（新製品）＝大型景品対応の二人用でバージョンアップ版。

メダルゲーム機⑤「バミューダパニック」＝メダルを積んだ客船の転覆など多彩な演出があるプッシャーゲーム。

サイバリア・リビジョン

がんばれ運転士!!

てんこもり²オンステージ

カプリチオサイクロンSR

SC向け乗物と遊具

ダイニチ

出展方針　遊園地やSC向けの乗物機や遊具などの企画、販売を行なっている同社は、エアークッション遊具、小型乗物機、ソフトクリームの自販機を紹介する。

出品内容　エアークッション遊具①「それいけ!アンパンマンふわふわ」＝アンパンマンをデザイン。高さ六㍍で十人用。

レール走行式乗物機②「プラレール列車」（新製品）＝トミーの玩具をミニ列車乗物機として再現。四機種を用意。

ソフトクリーム自販機③「フレッシュアイスクリームベア」（米国ソノーラ社製、新製品）＝硬貨作動式で全自動。白クマをデザインしたキャビネットで頭部が回り、音声とメロディー付き。

時計景品をメインに

中部商事

出展方針　プライズマシンが多様化していく中にあって、他社にない景品を提供することをモットーに出展する。

出品内容　景品①「ゴールドメタルクォーツ」（時計）、②「皮クォーツアソート」（時計）、③「スケルトンドライヤー」、④「携帯電話型計算機」。このほかアクセサリー、キーホルダー、玩具、輸入雑貨など。

18めんへ続く

21世紀のゲーム史はここから始まる。

未体験の迫力、そして楽しさを先取りするニューマシンが続出！ 新世紀をさらに面白く！

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ザ・グリッド（ミッドウェー）	8.71
2	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	8.53
3	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	8.44
4	サイレントスコープ（コナミ）	8.31
5	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	7.93
6	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.76
7	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.41
8	バーチャコップ　2（セガ社）	7.33
9	エリア51（アタリゲームズ）	7.14
10	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.10
11	サイトフォー（アタリゲームズ）	6.87
12	ゾンビリベンジ（セガ社）	6.83
13	ワールドシリーズ99（セガ社）	6.80
14	トータルバイス（コナミ）	6.67
15	カーニビル（ミッドウェー）	6.64

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.41
2	18ホイーラー（セガ社）	8.27
3	タイムクライシス　II（ナムコ）	8.23
4	オーシャンハンター（セガ社）	8.00
5	オフロード・サンダー（ミッドウェー）	7.96
6	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.85
7	ローリング・エクストリーム（ガエルコ／ナムコ）	7.80
8	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	7.77
9	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.63
10	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.51
11	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.49
12	トップスケーター（セガ社）	7.42
13	クレイジータクシー（セガ社）	7.41
14	スターウォーズレーサー（セガ社）	7.33
15	テラバースト（コナミ）	7.25

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴールデンティー2K（インクレディブル・テクノロジー）	7.94
2	ディアハンティングUSA（サミー）	7.81
3	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.52
4	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.21
5	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ）	7.00
6	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.00
7	マーヴルvsカプコン　2（カプコン）	6.94
8	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.87
9	ライデン〔雷電〕DX（セイブ開発／ファブテック）	6.86
10	シンプソンズボウリング（コナミ）	6.80
11	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.79
12	ガントレットレジェンド・ダークレガシー（ミッドウェー）	6.79
13	バーチャテニス（セガ社）	6.79
14	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ開発／ファブテック）	6.73
15	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.71
16	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	6.68
17	ストライカーズ1945パートIII（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.67
18	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	6.59
19	ポリストレーナー（P&P／ICE）	6.57
20	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ開発／ファブテック）	6.50

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	7.82
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.74
3	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.68
4	スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	7.54
5	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	7.44
6	アダムスファミリー（バリー）	7.24
7	リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.24

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

インディアナポリス市の 規制条例撤廃求め提訴

AAMA、AMOAが連邦地裁に

米国インディアナ州インディアナポリス／マリオン・カウンティの条例施行停止を求めて、AAMA（ロン・カララ会長）とAMOA（フランク・セニスキー会長）は八月二十一日、連邦地裁に訴えを起こした（カウンティとは市町村を含む行政区画で、しばしば郡と訳されるが市を含まない日本の郡とは異る）。

この条例は、定義を示した上で暴力行為や性的内容を含むTVゲームを他のゲーム機と分離し、十八歳以下の年少者が近づけないようにオペレーターに義務づけるもので、七月十日に可決成立。九月一日に施行される。違反者には一日百ドル以下の罰金が課されるほか、一年間に三回以上違反すると問題のゲーム機を撤去するか、ビジネスライセンスを返上するように求められる（本紙第616号参照）。

AAMA／AMOAは合衆国憲法修正第一条で保障される言論の自由をこの条例は侵害しているとして、施行の停止、条例の廃止を求めている。インディアナ市当局と話合いを継続してきたインディアナAMOAの協力を無視したこの条例は、不必要であり、効果的でない上、憲法に違反しているという訴えだ。

AMOAのセニスキー会長は「TVゲーム機の次は映画か、書籍か、マンガ本か。テレビのニュース番組、スポーツ大会さえもが制限されることになる。とんでもないことだ」と述べている。

訴えられた被告のうちインディアナ市当局は反論を準備しているが、九月十五日に連邦地裁で開かれる聴聞会まで条例施行を延期することを決めた。これは予備的禁止命令を回避するための、当面の措置とされている。

ショースキャン社が 再生手続き申請

営業継続し再建図る

映像シミュレーター大手の米国ショースキャンエンタテイメント社（カリフォルニア州カルバーシティ、デニス・ポープ社長兼CEO）が八月十六日、連邦破産法第十一章（チャプターイレブン）を連邦破産裁判所に申請した。同社は営業継続しながら、経営の立て直しを図ると説明している。

ショースキャン社のチャプターイレブン申請は、同社傘下のシミュレーター営業者がライドフィルム代などの費用、約五百万ドルを支払えなかったことが契機になった。ショースキャン社の最大の債権者であるスイスの金融機関も、今回の申請に同意し、再建計画に加わるとのこと。二十四ヵ国で稼動しているショースキャン社の映像シミュレーターと、そこで使われるライドフィルムの供給などについて、これまでどおりのサービスを続けるとしている。

ショースキャン社は八四年に設立された映像シミュレーターの大手メーカーで、ライドフィルムも大量に持っている。株式は公開されている（OTC）が、今年三月期の決算は未発表のままとなっている。九九年三月期には四百二十万ドルの純損失を計上していただけに、かなり経営は困難になっていたもようだ。

米国で会社がチャプターイレブンを申請した場合、経営を抜本的に改善するため思い切ってこれを選ぶのと、日本の旧和議（現在は民事再生）の手続きと同様に倒産のひとつの形態として選ぶのと、二通りある。ショースキャン社については、このふたつのいずれに該当するのか、今のところ明確ではないが、決算状況を見る限り、倒産というイメージに近いと言うことができる。

ミッドウェー社決算 6月期は赤字に

第4・四半期家庭用が原因

米国ミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は八月二十四日、六月末までの第四・四半期と年度決算を発表。減収赤字とさらに業績を悪化させた。年度で家庭用は増収となったが、業務用が連続して減収となった。

今年四－六月の第四・四半期では売上高が前年同期比五六％減の二千四百七十二万ドル、純損失は三千七十三万ドル（前年同期は千五百四十万ドル）だった。

部門別売上高は、業務用が五六％減の千六百五十四万ドル（うち完成品タイプは五一％減の千三百六十四万ドル）、家庭用ゲームソフトが五七％減の八百十八万ドル（うちPS用は二八％増の七百二十四万ドル）だった。家庭用が激減したのは、小売店によるプライスプロテクションで七百万ドル減少したのと、PSからPS2へと本体が変わるのに伴い、買い控えが起こっていることによる、と説明している。

二〇〇〇年六月期の年度決算では、売上高が前年比五％減の三億三千三百八十六万ドル、純損失が千二百四万ドル（前年は六百十五万ドルの利益）だった。第四・四半期で家庭用が大幅に減少しなければ、年度決算は十分黒字になるはずだった。

部門別売上高は、業務用が二二％減の一億四百十七万ドル、家庭用が五％増の二億二千九百六十九万ドル。構成比は家庭用六九％、業務用三一％と、家庭用が主力になってきている。

業務用は連続して減収で、このため昨年はアタリゲームズ社販売部門の統合など進めたが、今年は大幅なリストラを実施した。また完成品への組み立てをこれまでWMS社に委託してきたが、もっと低価格で引き受けてくれる下請けに切り替えることにした。

英国「ロンドンアイ」 結婚式もOKに

3月の本格開業以来好調

世界最大の観覧車「ロンドンアイ」（高さ百三十五メートル）の二十五人乗りカプセル内で結婚式を挙げることができるようになった。オーナーの英国航空（BA）が八月十日明らかにしたもので、結婚式を催すことについて地元当局からライセンスを取得した。

「ロンドンアイ」はBAとタッソーグループの合弁事業として、今年三月から本格的な営業運転を開始、人気を集めている。ロンドンの中心地、テムズ川沿いに出現した新たな観光スポットで、ぜひ結婚式を挙げたいという希望が多数寄せられたため、手続きを進めていた。一周約三十分間というカプセル空間での結婚式は、今年の年末には実現できる見込みだ。

ゲーミング機に集中 WMS社が移転

シカゴ市内から郊外へ

ゲーミング機メーカーの米国WMSインダストリーズ社（ルイス・ニカストロ社長）は今年中に本社を、これまでのシカゴ市ノースサイドから五十キロメートルほど北にあるイリノイ州ウォーケガンへ移転する、と八月二十五日に発表した。

新本社は一万二千平方メートルの敷地に設けられ、ここにTVスロット、リール式スロットなどのゲーミング機を開発、生産する工場も設けられる。ただし開発部門の移転は来年となる。また二ヵ所に分かれていた倉庫、配送センターも二万二千平方メートルの土地に集約される。

同社はミッドウェー社を分離独立させ、ゲーミング機に特化している。

シャープ氏が新会社を設立

ミッドウェー社を退社したロジャー・シャープ氏は八月二十日、シャープ・コミュニケーションズ社（イリノイ州アーリントンハイツ）を設立したと発表した。ライセンス、マーケティング、そしてPR業務を代行するとしている。

シャープ氏はウィリアムズ社、バリー社、ミッドウェー社のライセンス業務に十二年間も関わってきたので、業務用ゲーム機についてPR代理店を作りたかった、と語っている。

香港セガ・ドットコムと ギガメディア提携

DCネットゲーム供給で

セガ社系の香港セガ・ドットコム・アジア社は台湾ギガメディア社と提携し、台湾で「DC」を通じてゲームサービスを行なうことになった、と八月十四日発表した。ギガメディア社は台湾でのブロードバンド接続サービスで最大手。先ほどジャレコを買収した香港PCCW社と今年五月、マルチメディア開発などで提携している。

セガ・ドットコム・アジア社は米国セガ・ドットコム社の子会社で、香港市場での上場会社。セガ・ドットコム社は、「セガネット」を集約した、DC用高速ネットワークを今年九月にスタートさせる。

今回の提携により、両社は台湾でDCを通じて対戦式のネットゲームを供給する。台湾でのDC普及台数は四十万台ぐらいだが、二年後には百二十万台になる見込みだ。

International Trade Show

Show	Date
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Preview 2001 (London, UK)	Oct. 11-12
ENADA'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23

38th Amusement Machine Show 出展内容 50音順

12めんからの続き

電飾とAM自販機を

テクモ

出展方針 ラスベガスのような総合エンターテインメント空間の演出をテーマに、独自の路線で今後のアミューズメント業界のあるべき道を模索する。電飾サインを中心とした空間演出ツール「カジノナイツ・コレクション」を柱に、AM業界に限らず、パチンコ・パチスロ業界を含む他業界へも、AMビジネスで蓄積したノウハウを幅広く提供していく。

出品内容 電飾①「カジノナイツ・コレクション」＝ゴージャスな電飾看板、ネオンサインで、世界のカジノ装飾の九〇%以上のシェアを持つマイコーンゲーミング社製。その日本総代理店として同社は、ゲーム場にカジノ装飾を採り入れ他店との差別化を図ることを提案。

AM自販機②「アイショット・デミー」＝携帯電話待ち受け画面作成機。NTTドコモ四機種のiモード対応。シールをプリントアウトする機能もあり、利用者の撮影とオリジナルキャラ作成が選択できる。

プライズマシン③「金魚すくい」（KNT製）。TVゲーム機④「デッド・オア・アライブ2・ミレニアム」＝一般入場日に同ゲーム全国大会の決勝戦を開催する。

カジノ・ナイツコレクション

アイショット・デミー

AM機用各種メダル

トーケン

出展方針 メダルメーカーのパイオニアである同社は、アミューズメント施設用メダルについて万全の設備、生産体制を整え、各種サイズ、材質などあらゆる要望に応え、価格面も相談に応じる。各種メダルのほかメダル洗浄機も展示する。

出品内容 ①アミューズメント用メダル＝AM施設用の各種メダルをサイズ別、材質（真ちゅう製、ステンレス製、スチール製）別に展示。

②メダル洗浄機「TC70」（ポリロンタイプ）、「PW2000」（常温水タイプ）＝常に光沢のあるメダルを保ち、機械への投入をスムーズにするとともにプレイヤーの手を汚さない。

アミューズメント用メダル

新筐体メダル機中心

トーゴ

出展方針 新型ドロップタイプの筐体を使用したシングルメダルゲーム機を中心に、シンプルだが奥深く、リピーターにつながるプライズ機を紹介する。

出品内容 メダルゲーム機①「シェイクシェイクポケット」（新製品）＝新型ドロップタイプ筐体を使用したシングルメダルゲーム第一弾。五個のターゲットを狙ってメダルを投下し、パーフェクトになるとビッグボーナス。各ターゲットのシェイクと多数のLEDランプで派手な演出。子ども用メダル機で不満の多かったメダル取り出し口もコンパネにセット。

②「メダルスタジアム」（新製品）＝同第二弾。野球をモチーフに採用した親しみやすいゲーム内容。レバーによるメダルヒットゾーンを設け、プレイヤーのスキル感を演出。

③「スロットパーク」（新製品）＝同第三弾。恐竜のテーマパークをモチーフにしたカラフルな盤面に可動式スロットスタートチャッカーが往復し、それを狙ってメダルを投下。チャッカーをメダルが通過するとスロット電飾がスタートし、停止した数字が揃うと大量メダル獲得のチャンス。

プライズゲーム機④「ザ・スパンキーボール」（新製品）＝ゲーム内容は簡単だが、ジョイスティックを使った奥深い平面迷路ゲーム。コンティニュー機能を搭載。景品は百ミリと七十五ミリカプセル混在可能。

⑤「カプセルパレード2」（新製品）＝四人用百五十ミリカプセル使用。回転寿しのようなお皿に乗ってボックス内を回るカプセルを、レバー操作で払い落とすシンプルなゲーム。景品自動補給装置やサンプルディスプレースペースなど搭載。

多彩な景品類を展示

トップ産業

出展方針 多彩な景品類のラインアップを紹介する。

出品内容 景品（すべて新製品）①「あいのりラブワゴンぬいぐるみ」（十×十九×十一センチ）。②「あいのりミニマスコットストラップ」（十三×七・五センチのパッケージ）。③「あいのりフラッシュワゴン」（十二×七センチのパッケージ）。④「ムービングクロスアンテナ」（十七・五×七・五センチのパッケージ）。

組み合わせ大型遊具

中村製作所

出展方針 子どもたちに人気のボールプールのほか、くぐる、のぼる、すべるなど子どもの大きな動作を取り入れた遊びを組み合わせて創造する遊具を展示。カラフルでかわいらしいスタイルは、幼児向けの遊び場のランドマークとなり、ファミリー層へアピールする。小スペースから大規模なスペースまで対応したさまざまな組み合わせも紹介する。

出品内容 遊具「ファミリーファンセンター」（新製品）＝子どもたちが安全に何時間でも飽きずに遊ぶことができるさまざまな遊びの組み合わせ。このほかファミリー層向けの各種遊具。

ファミリーファンセンター

スロットの新盤面で

東プロ

出展方針 スロットマシンシリーズの新盤面を中心に、メダルゲーム機を紹介する。

出品内容 メダルゲーム機①「ハイパースロットEXプラス」、②「プロハンターFX」＝いずれもスロットマシンで新盤面を出品。

③「モンスターパニック」（新製品）＝スマートボールとパチンコを組み合わせたゲーム。

TVゲーム新作6種

ナムコ

出展方針 業務用ならではのスピード感と爽快感を楽しめるTVゲーム機の新作を中心に、TVゲームの要素を採り入れたメダルゲーム機、新感覚のプライズマシンなどを披露する。

出品内容 TVゲーム機①「リッジレーサーV アーケードバトル」（新製品）＝「PS2」用の同名ソフトを業務用化し、新たなモードなどを追加。「PS2」をもとにした業務用新基板「システム246」使用第一作。

②「ニンジャアサルト」（新製品）＝和風ガンシューティングゲーム。二人用。画面外リロード方式でだれもが楽しめるゲーム。架空の戦国時代をモチーフに、城や日本庭園を忍者たちが縦横無尽に駆け巡る冒険活劇。「ナオミ」基板使用。

③「ガンバリィーナ」（新製品）＝「ガンバレット」「ガンバァール」に続くバラエティーガンゲーム第三弾。二人同時協力／対戦可能。

④「ゴルゴ13奇跡の弾道」（新製品）＝前作の続編。倍精度演算モジュールを開発し、銃の精度を大幅にアップ。二十ステージの半分以上が新ステージになった。

⑤「ブラッディロア3」（エイティング開発、参考出品）＝シリーズ三作目。"獣化"を進化させた"超獣化"を導入。「PS2」をもとにした新基板を使用し、グラフィックを大幅に向上。

⑥「GAHAHA一発堂」（仮称、新製品）＝二人協力プレイのバラエティーゲーム。叩いたり回したり、いろいろな操作ができるアナログコントローラーを使用。スゴロク式ステージでミニゲームが二十四種類ある。

TV音楽ゲーム機⑦「テクノヴェルク」。⑧「ミリオンヒッツ」。

プライズマシン⑨「スウィートホイール」。またカトウ製作所製⑩「ルミスピンプライズ」や⑪「ファンシーリフターギガ」など新製品。

メダルゲーム機⑫「パックンパーティー」（新製品）＝シューティングメダルシリーズ第三弾。画面のモンスターにメダルを当てて倒し"パックマン"を進めていく。⑬「すごろくアドベンチャー・ドルアーガの塔」（新製品）＝塔の最上階をめざしてキャラがサイコロによって上っていき、敵を倒すとメダルが払い出される。⑭シングルプッシャー第五弾（仮称）＝往年の同社TVゲームをモチーフにしたもの。⑮「ハートコレクション」（昭和遊園製、新製品）。⑯「グラッドギャング」（アイレムソフトウェアエンジニアリング製、新製品）＝パチンコ「海物語」のメダルゲーム版。

ニンジャアサルトSD（左）と同DX（下）

ゴルゴ13奇跡の弾道

パックンパーティー

38th Amusement Machine Show 出展内容 50音順

小型乗物の新作3種

日邦産業

出展方針 AM業界で三十年以上の経験とノウハウを生かした商品づくりをモットーに、定番のバッテリーカーや定置式乗物機とともに、AM施設の運営・管理に生かせる売上管理システム「賢太くん」、メダル会員管理システムを出品する。

出品内容 定置型乗物機①「機動パトカー」（新製品）＝本格的なデザイン。ハンドル操作で筐体全体が回転する面白さを加えた。②「ぶぶチャチャ」（新製品）＝NHK・BSで放送中の人気キャラを採用。③「ハローキティのユニコーン空を駆けめぐる」＝香りの風が吹く斬新な乗物。④「ハローキティとドライブ」＝デザインを一新。

バッテリーカー⑤「ポケットシリーズ」（参考出品）＝省スペースで屋内営業に最適なサイズ。専用コースとともに展示。⑥「ハローキティといっしょ」。⑦「野菜シリーズ」各種。

売上管理システム⑧「賢太くん」＝データを表やグラフに作成。⑨「メダル管理システム」＝メダル預け入れ、払い出し業務を簡略化。⑩「計数台車システム」＝⑧と連動させる移動式。

このほか⑪飲料自販機「ぶぶチャチャ」（新製品）、⑫水中に投げ込むと三ミクロンの霧を大量に発生する演出装置「超音波霧化ユニット」（新製品）、⑬空気膜遊具にセットすれば、飛び跳ねると音や光が出る装置「メロディバウンズ」（新製品）なども紹介。

メダル／硬貨管理機

日本ユニカ

出展方針 ロケーションを通じて長年培ってきた運営ノウハウと、最先端の無線技術、センサー技術などを融合させ、独自に開発した店舗管理・運営システム関連製品群を展示。二十一世紀に向けた新しい店舗管理の形を提案する。

出品内容 付帯機器①「メダル・ショット」（新製品）＝自店と他店のメダル選別装置。画像処理でありながら秒速三十枚の速さで識別。回収メダルを選別装置に入れるだけで、自店と他店のメダルをボックスに分け、それぞれの枚数を表示。

②「メダルバンク」＝指紋照合システムを用いて本人を特定することで、ゲーム用メダルの預け入れ、払い出しを自動化。③「メダルバンク2」（新製品）＝②の機能にメダル貸機のデータ収集管理機能を追加装備。④「バックアップシステム」＝②③用のデータ監視システム。

⑤「ハロー！」（新製品）＝指紋照合によるタイムレコーダーシステム（卓上／壁掛けタイプ）。タッチパネル方式を採用。自分の名前を選択して指紋を確認する。

⑥「コイン・エクスプレス」（新製品）＝集金作業をサポート。コインボックスのバーコードを読み込ませ、コインを計数器に入れてボタンを押すだけで、計数、記録、コインカウンターとの照合までを自動的に行なう。また、暗証番号と指紋照合により従業員を特定し不正を防止。

メダルショット

コインエクスプレス

キャラワールド展開

バンプレスト

出展方針 「二十一世紀に向けてキャラクターワールド」をテーマに、キャラクターの持つ力を十分に生かしたブース構成で出展する。また製品は、新鮮さと意外性を持ち合わせた自信作を披露する。

出品内容 プライズマシン①「システム筐体"Bユニット"シリーズ」（仮称、新製品）＝ミニアップライト型キャビネットで、ゲームフィールドボックスとベンダーの交換により、ゲームのバリエーションを広げる。②「コンビニステーション」（新製品）＝「コンビニキャッチャー」シリーズ第三弾。

アーケードゲーム機③「アンパンマンのばいきんまんたいじ！2」（新製品）＝ボールを投げて"ばいきんまん"をやっつけるファミリー向けカーニバルタイプ。

定置型乗物機④「きかんしゃトーマスのゲームライド」（新製品）＝"トーマス"をジオラマ内で走らせる電車運転ゲーム付き。

景品＝来年三月までに発売予定の新作を紹介。人気キャラが意表をつくアイデア商品となってラインアップ。

新紙幣と硬貨に対応

日本コンラックス

出展方針 二千円札、新五百円硬貨発行により市場に大きな動きがあると予測している同社は、そのニーズに素早く対応すべく、電子硬貨識別機「E-340/350」（百円、新旧五百円硬貨対応済み）と紙幣識別機「NB-3PSI」（千円、五千円、一万円札）をベースに、二千円札対応機種を開発。また海外市場向けにグローバルコインメックも展示する。

出品内容 硬貨識別機①「E-340/350」＝コンパクトタイプで新五百円対応の電子式。

紙幣識別機②「NB-4PS1」（新製品）＝コンパクトタイプで二千円札対応。今秋発売予定。③「NBM-3000シリーズ」（新製品）＝米国向け。一ドル、五ドル、プラスクーポン識別機。

コインメカ④「CCM5Gシリーズ」（新製品）＝米国、オーストラリア、マレーシア、シンガポール向け。

「スリングショット」

ハイムザケン社

出展方針 新開発のスプリング装置で駆動するオーストリアのファンタイム社製絶叫マシン「スリングショット」を紹介。乗物のカプセルを実物展示し、ミニチュアタワーと映像で展示する。

出品内容 遊園施設「スリングショット」＝乗客はカプセルに乗り、百メートルの高さに時速百六十キロメートルで跳ね上げられる。カプセルとスプリングマシンは多重の綱索システムで結ばれており安全。飛行中にカプセルに搭載したビデオシステムにより、乗客のようすが撮影される。二塔、三塔、四塔（カプセル数も同じ）のモデルがあり、塔の高さは最高七十五メートルまで数タイプある。

スリングショット

"景品の達人"めざし

ピーナッツクラブ

出展方針 AM機景品の流行が激しく変化する中、「ゲーム機景品の達人に！」をモットーに、雑貨から時計、バック、車載グッズまで機能とスタイルを両立させた、どこよりも新しく奇抜な製品の開発をめざす。

出品内容 景品（すべて新製品）①「ミニコンポちっくラジオ」＝目覚まし時計付きのラジカセで三アイテム。九月発売予定。②「CRデンデンデンBigカーピタン」＝六アイテムで九月発売。③「クリスマス車載ムーディーネオン」＝二アイテムで十月上旬発売予定。

CRデンデンデンBigカーピタン

各種メダルと備品類

光新星

出展方針 JIS規格許可工場にて製造する同社メダルは、選び抜かれた素材を用い、最大三十ミリまであらゆる機器に対応しており、用途に合わせた素材選びで耐久性とクオリティーの高さを追求したものであることをアピールする。

出品内容 ①アミューズメント用メダル＝厚さ二ミリ、直径十九ミリから最大三十・三ミリまで多種。素材も六種類用意。

出展内容 50音順

38th Amusement Machine Show

備品②メダル箱「ATBOX」（新製品）＝ワイド感のあるスリムなボディー。色もライトグリーンを含め豊富。③同「NEOBOX」。③メダル洗浄機「ゆースターJET」＝ジェットバブを採用。④電気接点「接点復活王」（新製品）＝少量の吹きかけで接点面にミクロの合成被膜を形成し再酸化、再硫化を防止。⑤ゲーム機用イス「ピエント」「プレッサ」「ミユー」。⑥クリーン用品「エアーマックスⅢ」＝噴射でほこりなどを吹き飛ばす。⑦メダルスコップ。⑧のぼり旗。⑨メダルカップ。⑩ユニホームなど。

心温まるキャラ景品

フクヤ

出展方針 十一・十二月発売景品を中心にしたラインナップとして〝エブリデー・ハッピー・トゥゲザー〟を合言葉に製作した、心温まるキャラクターアイテムを多数展示。子どもから大人まで幅広いニーズに応える製品をPRする。

出品内容 景品（以下新製品）①「PUCUPOCOぬいぐるみ」＝五種。②「ホットスタッフ迷彩ポーチ」＝アメコミキャラ五種。③「アタゴオル・ビッグサイズぬいぐるみ」＝同名漫画キャラのヒデヨシを立体化。三種。④「ホットスタッフエナメルバッグ」＝アメコミキャラ二種二色。⑤「じゃがいぬくんあみぐるみ」＝五種で〝そらまめとり〟は必見。⑥「ひらびっとビッグサイズぬいぐるみ」＝三色。⑦「PUCUPOCOぶるぶるぬいぐるみ」＝体を震わせる。五種。⑧「ミルクランド・デニムバッグ」＝キャラをワンポイントであしらった実用的な二種。⑨「じゃがいぬくんニットポーチ&ポシェット」。⑩「ひらびっとクリスマスぬいぐるみ」。

（以下参考出品）＝⑪「ウェンディボア&エナメルバッグ」＝アメコミキャラのボア付き。⑫「ホットスタッフトレーナー」。⑬「ミルクランド・クリスマス・ぬいぐるみ」。⑭「プルーシェ合皮ぬいぐるみ」。⑮「ミスピーチ携帯ストラップ」。⑯「メモリアルギフトベア」＝アクセサリーケースを抱えたクマのぬいぐるみ。⑰「プルーシェあみぐるみ2」。⑱「おめでたやーぬいぐるみ2」。⑲「ひらびっとぬいぐるみポーチ」。⑳「エンジェルベア」＝羽根の付いたクマのぬいぐるみ。㉑「ハーベイコミック・ネックスポーツホルダー」＝スケルトンタイプ。㉒「じゃがいぬくんフリースセット」＝衣料品アソート。㉓「じゃがいぬくんボアリュック」。㉔「ミルクランドルームランプ」＝二種。

SC用メダルゲーム

富士電子工業

出展方針 メダルゲームを中心に、大人から子どもまで遊べる、飽きのこないゲームを開発していく姿勢をアピールする。

出品内容 メダルゲーム機①「いただきニャンドラキッズ」（新製品）＝SC向け一人用。ボールを落としコマを進めてゴールを狙うゲーム。メダル九十九枚の大当たりもある。②「ビスクロマンス」（参考出品）＝ヤングアダルト、カップル向け。ゴージャスな筐体の中で繰り広げられるゲームが、カップルのムードを盛り上げる。さらにジャックポットになれば人形がいろいろな動きをして演出する。③「イルカのなみのりパーク」＝SC向け四人用。ボールのレースゲーム。④「それいけおうまさん」＝SC向け四人用。⑤「サーカスキッズ」。⑥「でるでるキッズ」。⑦「ビンゴキッズ」。

防犯性が高い鍵と錠

ファーストロック

出展方針 防犯性が高い高品質シリンダー錠をアピールし、機械メーカーやオペレーターから幅広く意見を聞き、より良い商品の企画、開発を進めていく。登録番号なども少量から用意し、顧客が需要に合わせて気兼ねなく注文できるような受注体制を整える。さらにキーを紛失した際のスペアキーも、受注から一～二日で対応できるような態勢をとり、ユーザーとのコミュニケーションを図る。

出品内容 鍵と錠①「2Vロックシリーズ」＝レンチでの強制回転、ドリルでの破壊などをガード。一本のキーで管理が可能。②「スーパー2Vロック」（参考出品）＝①をバージョンアップし最大十四ピンまで増ピン可能な最上級モデル。③「コインロックシリーズ」＝七本ピンのスタンダード品。④「八万ロックシリーズ」＝ゲーム業界での普及品で七本ピン円筒型。他社との互換性がない。⑤「SDロック」（新製品）＝表面にシャッター機構を持つ防塵タイプで、キー溝が見えないのが特徴。

〝うみにん〟を景品に

ブルーム

出展方針 発想の斬新さと独自性で楽しく喜ばれる景品の提供を目指していることをアピール。ブランドフレグランス、ブラックライト景品、実用電子製品などに加え、今回は人気キャラクター「うみにん」のぬいぐるみを中心に新作を多数用意する。

出品内容 景品（すべて新製品）①「うみにんぬいぐるみ」（エルプランニング製）＝青い体、ニヒルな表情。②「ウォーターラジオ」＝スケルトンカラーの防水ラジオ。③「トラベルライト」＝コンパクトな折り畳み式ライト。④「デュアルスピーカー」＝ポータブルスピーカー。⑤「トーチラジオ」＝FM／AM対応でライト付き。⑥「グロウフラッグダーツ」＝暗闇で光るダーツとブラックライトで光る的のセット。

うみにんぬいぐるみ

デュアルスピーカー　ウォーターラジオ　トラベルライト　トーチラジオ

出展内容 50音順

38th Amusement Machine Show

開発中の遊園施設も

豊永産業

出展方針 同社の遊びに対する考え方をブース内で表現するとともに、現在開発中の新しいアトラクションの一部を披露。また今夏設置した「腹ばいコースター」も紹介する。

出品内容 遊園施設「フライングコースター」（新製品）＝世界初の二人乗り腹ばいコースターで、空を飛ぶ感覚を体感できる。絶叫マシンと言うよりも、爽快感を感じることができる気持ちの良いアトラクション。このほか新開発の遊園施設やアトラクションを参考展示する。

フライングコースター

自由な発想の乗物機

ホープ

出展方針 小型乗物機のトップメーカーとして顧客の多種多様なニーズに応えられるよう、これまでの乗物機の枠にとらわれることなく、自由な発想で乗物機作りに取り組んでおり、今回もさまざまな形で乗物機を紹介する。

出品内容 定置式乗物機①「きかんしゃトーマスのゲームライド」（新製品）＝バンプレストとの共同開発機。〝ゲームライド〟シリーズ第二弾。トーマスキャラを使ったアイキャッチ効果がある外観。内部ではハンドル操作で模型のトーマスを前進後進と自由に走行させるジオラマ遊びが楽しめる。

②「ちびっこ新幹線・機関車」（新製品）＝新幹線・機関車の低価格、小型バージョン。③「DJくまたんのなかよしスタジオ」（参考出品）＝大きなぬいぐるみのクマのDJと一緒に、楽しいトークとレコードプレーヤー、リクエストボタンなどで音楽遊びができる対話型ライド。④「ちびっこ交通」＝路線バスの運転席をリアルに再現したシミュレーション型キディライド。⑤「ちびっこショベルカー」＝ショベルを操作しボールをすくうゲーム性を加味した能動的な乗物。⑥「にこにこドラえもん」（バンプレストとの共同開発機）。⑦「アンパンマンのゲームライド」（同）。⑧「ハローキティのえんそうかい」（エイコーとの共同開発機）。⑨「マジカルドライブ」（カプコンとの共同開発機）。

きかんしゃトーマスのゲームライド

新品同様の中古機を

ママ・トップ

出展方針 同社は中古機の〝汚い〟というイメージを変えるため、創業以来オリジナルブランドイメージである〝新品同様〟に美しく完全整備した中古機を販売してきており、その品質および技術は顧客から高く評価されていることをアピールする。

約十名のエンジニアが機械の整備・出荷を担当し、出張での設置や修理もする。また新製品も国内向けに販売しており、新品と中古を交えた総合的なアミューズメントサポートを行なっている。

出品内容 新品同様に完全整備した美しい中古機または新品を展示（機種未定）。

コンパクトな定置型

真砂工業

出展方針 アミューズメントの原点を直視した上で、アミューズメントの核であるオペレーター向けに、早期投資回収を見込んだ低価格の定置式乗物機、またシングルロケへの設置にも適しているコンパクトでかつ機能的な製品の開発をめざしており、今後も意見、要望を参考にしながら、さらに低価格で多機能、その環境条件に適したマシンを開発していく。

出品内容 定置式乗物機①「パトカー」（新製品）＝ボタンを押すとサイレンが鳴り、ボンネットのパトライトが回る。オープンカータイプのコンパクトデザイン。②「ピザバイク」（新製品）＝イタリアをイメージしたデザインでアイキャッチ性が高い。中央のボタンを押すとクラクションが鳴り、先端のライトが点滅。左右のボタンで音声が流れ、ボタンとウインカーランプが点滅。コンパクトながら親子で乗ることができる。

プライズマシン③「ブルブル・どーだァー！」（新製品）＝ルーレットで出た数字分だけ景品が押し出される。④「フラワーキャンディー」（仮称、新製品）＝キャラクターがついた小型クレーンゲーム。

ピザバイク

パトカー

ゲーム機用電子部品

マツヤトレーディング

出展方針 ゲーム機に使用される電子部品、電子機器、ケーブルアセンブリーなどを紹介する。

出品内容 部品＝マイクロスイッチ、ジョイスティック、プッシュボタン、照光式ボタン、電源、ハーネスなど。

AMショー'00小間配置

9月21－23日
東京国際展示場（東京ビッグサイト）

東6HALL　東5HALL　東4HALL

タイトー TAITO　アトラス　カプコン CAPCOM　ナムコ namco　アルゼ　コナミ　セガ・エンタープライゼス SEGA　バンプレスト　サミー　システムサービス　エイコー　リバーサービス　ジャレコ　エスケイジャパン　スクラッチ　大長商事　東プロ　アミューズ　トーシン産業　綜合　ママトップ　テクモ　こまや　ヒーロー　フジヤ　カトウ製作所 KATO'S　日邦産業　山崎テント　ホープ HOPE　トーゴ　朝日精工 AsahiSeiko　旭精工　光栄　三和電子　ダイニチ　マリンゲーム　エイブルコーポレーション　ユウビス YUBIS　ミゼッティ工業　ハイムザッケン社　エンターブレイン　The World's Fair　ゲームマシン　アミューズメント通信社　アミューズメント産業出版

38th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

2千円札対応両替機

マリンゲーム

出展方針　AM施設の周辺機器を展示する。今回は二千円札、新五百円硬貨対応をはじめとする新両替機のラインアップを紹介。また今までの同社両替機を新旧五百円硬貨対応に変更するユニットも販売する。

出品内容　両替機①「ラモン2000」（新製品）＝二千円札、千円札、新旧五百円硬貨に対応し、変造硬貨を完全シャットアウト。②「ラモンシティ」（新製品）＝①の機能に五千円札と一万円札対応を加えたもの。

メダル硬貨計数器③「メダルドット」（新製品）＝計数を終えると自動的に止まるオートストップ機能付きでフリーサイズ。一－九百九十九枚のプリセット機構も搭載している。

両替機

ラモン2000

ラモンシティ

メインはプライズ機

ユウビス

出展方針　プライズ機をメインに、オペレーターのインカムアップに役立つ商品を提供する。また、今後のマシン導入の参考になるような提案も行なう。

出品内容　プライズゲーム機①「ボンバークレーン」（新製品）＝エレメカクレーンを操作して、吊り下げたボールを振り子式に前へ振ってターゲットを倒し景品を獲得するというスキルフルなゲーム性を重視したプライズ機。大型景品対応。ペイアウト率十五段階設定可能。

②「ぐるリンゲット！」（新製品）＝左右に揺れる景品バケットを採用した新感覚のゲーム性でリピートを誘う。一発逆転のミラクルチャンスもある。在庫景品対策にも使える。

海外の遊園施設紹介

ミゼッティ工業

出展方針　大・中型遊園施設のパネル写真とビデオ紹介を中心に、バッテリーカーやゴーカートを展示する。

出品内容　バッテリーカー①「M166型ハーレー」＝人気がある凝ったデザインの二人乗りバイク。エンジン音付き。ゴーカート②「M162型」＝F1タイプの一人乗り。スキッドレーサーとしても使用できる。

遊園施設は、フス社製③「フライアウェイ」、④「アドバンストシステムライド」、アロー社製⑤「アロー・バットライド」など海外メーカーの有力製品。

綿菓子機とゲーム機

友栄

出展方針　子どもたちに愛され続けている綿菓子機など、親子で一緒に楽しむことができるファミリー向けのゲーム機械を出品する。

出品内容　綿菓子自販機①「パンダちゃんの綿菓子機」＝パンダのキャラでアイキャッチ。

プライズマシン②「ドリームパーティー」（参考出品）＝ルーレットでビンゴを揃えると景品が払い出される。小さい景品はシングルトレイで対応。大きい景品はトレイを二つ使用。コンティニュー機能付き。③「わんにゃんスタジアム」（参考出品）＝野球を題材にしたスマートボール。ヒットを打つとランナーがグラウンドを走るのが特徴。景品は七十五ミリ、九十ミリ、百ミリカプセルの混在も可能。

メダルゲーム機④「ポーラスター」＝パチンコゲーム。データロボや各種サービス機能を標準装備。新作盤面も披露。

エアー遊具内に風船

山崎テント

出展方針　総合テントメーカーとして大型膜構造物、空気膜構造物、イベントレンタル、オープニングなどを長年にわたり自社工場にて製造販売を展開してきた同社は、空気膜遊具「エアーキッド」を「FUA FUA（ファファ）」としてデザインも一新し、これを主力商品として全国展開を行なっていくための足掛かりとするため出展する。

出品内容　エアークッション遊具「バルーンドーム」（実物展示）＝ドーム型テント内部に送風機から空気を供給して立体形状を保持し、内部で空気を対流させることによって浮遊するカラフルな風船と戯れる。

バルーンドーム

顧客とともに成長を

リバーサービス

出展方針　求める顧客に本当に必要なものを届ける――をモットーに、顧客とともに成長するパートナーをめざす。

出品内容　アーケードゲーム機①「パンチクイックダンス」（参考出品）＝パンチングマシン。プライズマシン②「ブブトン・アラカルト」（アイウィル／ブライト製、新製品）＝「ブブトン・アタック」のコンパクト版で幅が百二十センチ。③「ニュー・ブブトン・アタック」（新製品）＝同デラックス版でメタル素材のルーレットでスピードアップ。

ブブトン・アラカルト（イラスト）

以上のほか、オプランと大長商事が景品類を、THKが関連部品をそれぞれ出品する。

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	−	カプコン　VS　SNK（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	7.80
2	1	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	7.19
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	6.63
4	3	ミスタードリラー　2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	6.56
5	−	婆裟羅（ビスコ） Vasara (Visco)	6.00
6	5	スラッシュアウト（セガ社　Naomi） Slash Out (Sega)	5.92
7	4	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.81
8	6	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.60
9	14	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	5.42
10	9	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.27
11	8	スーパーワールドスタジアム　2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	5.20
12	15	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.17
13	19	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.15
14	7	闘魂烈伝　4（ナムコ） NJ Prowrestling 4 (Namco)	5.06
15	11	マーヴル　VS　カプコン　2（カプコン　Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	5.04
16	28	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.68
17	16	クイズでアイドル！ホットデビュー（彩京） Quiz-Idol Hot Debut* (Psikyo)	4.67
18	17	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.65
19	10	ダイナマイトベースボール　99（セガ社　Naomi） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.64
20	18	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.57
21	38	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNKネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	4.56
22	13	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.55
23	27	上海・昇龍再臨（タイトー） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.52
24	12	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.51
25	42	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.50

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.76
2	2	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	7.59
3	3	ダンスマニアックス（コナミ） Dance Maniax (Konami)	7.45
4	11	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	7.44
5	−	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	7.18
6	4	スターウォーズレーサーアーケード（DX／2P）(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	7.13
7	6	ドラムマニア・セカンドミックス（コナミ） Drum Mania 2nd Mix (Konami)	6.94
8	8	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	6.85
9	13	ダンスダンスレボリューション・サードミックスプラス（コナミ） Dance Dance Revolution 3rd Mix Plus (Konami)	6.44
10	18	スリルドライブ（2P／SD／DX）(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.40
11	14	ポップンミュージック　4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	6.33
12	7	ゴルゴ13（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	6.31
13	12	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.24
14	17	ドリームオーディション（ジャレコ） Dream Audition (Jaleco)	6.20
15	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.11
16	10	トラック狂走曲（SD／DX）(ナムコ) Truck Kyosokyoku [Truck Fantasy] (SD/DX) (Namco)	6.08
17	9	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	6.00
18	5	電脳戦機バーチャロン　OT5.66（セガ社） Virtual On OT ver.5.66 (Sega)	5.89

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.90
2	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.82
3	2	フォト＆シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.40
4	4	ストリートスナップ　EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.96
5	5	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	6.45
6	−	ドリームステーション・ラブ（アトラス） Dream Station Love (Atlus)	6.38
7	6	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.27

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Ludus Tonalis〈12〉

有田佐市

昭和三十二年（一九五七年）に就職した時の初任給、当時は大卒で手取りが約一万円というのが世間的な相場であった。

LPは一枚約三千円であったから、一個月分の給料がLP三枚分、四枚は買えなかった。

今は大卒の初任給一個月分の給料でCDが百十枚から百二十枚は買える。むしろ音に関しては夢のような時代になった。

しかもLPとCDを比較すれば、一枚に入っている音の容量は約二倍になり、音質もずっとよくなっている。

同じように以前は貴重品であったのに全然値が上らず、湯水のように容易に使用されているものに卵がある。

就職して一年目だけはすべての勝手が分らず、自分の仕事以外のことに手を回す余裕がなかったが、二年目からは職場以外のアルバイトが自由であることも分ってきて、まず読みたい本を買うためにアルバイトを始めてゆく。

一九五〇年代は洋書は高かったが、日本の書籍は安価でまた出版点数もたかがしれている程度のものであり、本だけではなくて待望のLPも買うことが出来るようになる。

職場でアルバイトを慎むようにという話が出てくるようになったのは、一九七〇年頃であったから、それまでは体力さえあればいくらでもアルバイトが可能であった。

アルバイトに熱心な同僚はまだそうは自動車が安くないのに、自動車を購入して、目まぐるしくアルバイト先からアルバイト先へと移動していた。

私は自動車で移動するほど多くのアルバイトはしていなかったが、それでも月給の十倍ぐらいのアルバイトの収入はあった。のむ、うつ、かうのに金を使わなかったので、収入の大部分は本とレコード代に流れていた。

一九六〇年代になると、日本でレコードが出ていないものは、シュワンのカタログで調べて輸入盤を購入するようになっている。

当時はレコードだけではなくて、一人身の身の軽さで、コンサートにも可成まめに出かけていた。

勤めとアルバイトと本屋とレコード店とコンサートで、時間がいくらあっても足りないような生活であった。

やがて本とレコードとの重さに耐えかねて下宿の床がぬけ落ちたり、毎晩、深夜にまでわたってレコードを聞くのに眠気をおさえ、疲労を紛わすのにトリスを一本近くづつ飲んでいたのが、身体に悪影響となって顕在化してきたりしてくる。

職場に行っても昼過までアルコールが身体に残っている。酷い話だが周囲の人たちに、そういうことが全く分らなかったのはどうしてだったのか、半分奇蹟的な話になってしまう。

LPは魔ものである。一度針を落せば三十分ぐらいの時間がこの上ない愉悦の境地の中で過ぎていってしまう。曲を途中で切ってしまうことは殆んど不可能な感じに追いこまれていって、LPの表だけではなくて、ついに裏を返してしまえばあっという間に一時間が過ぎている。

私はこの頃迄は、どうして目覚し時計が必要であるのか分らない人であった。翌朝何時に起きようとおもえば、ほぼ間違いなくその時間に目が覚めるのである。目覚し時計が必要な人というのはどこかに身体的欠陥があるのではないかぐらいの受けとり方をしていた。

それが、この頃、トリスを呷っては両切りの缶入りのピースをすって、一枚更にもう一枚と半ば惰性で深更を気にしながらもLPに嵌ってしまうようになってからは、寝過してしまう日に出会うことになり、はじめて目覚し時計が必要なことが分ってくる。

しかし今でも、本当は目覚し時計がなくても、自分の体内時計が作用可能なぐらいの睡眠時間をとるのがまっとうな生活であり、健康のためにもいいとおもっている。体内時計が機能出来ない生活は不健康な生活であり、それを続ければ、やがてそのストレスはその人のもっとも弱いところを、あたかもマグマが噴火口から噴き出てくるように、病いとして浸してくる。

毎晩ほぼトリスを一本あけてしまうような生活がそう長く続けられる筈がない。

図に乗って、西部劇の映画に出てくるように壜から一気に喇叭飲みをしたり、お茶漬のかわりに御飯にウイスキーをかけてたべたり、好き勝手なことをしているうちに、気がつくと、ちょっと激しく動くと、熱い汗ではなくて冷たい汗が背中に流れるようになった。死神を背負っているような感じで頗る不愉快な気持が続いてゆく。

ここまできて、それでもトリスを止め、出来るだけ早寝早起きをするように心掛け、約一個月の春休みの間、毎朝近くの生駒山に登ることを日課とした。

三週間ほどLPを聴かずトリスを飲まない生活をしている間に、登山の際汗が熱く心地よいものに変ってきてほっとした。

その後はずっとLPを聴く時間を一定の時間内に決め、いくら調子にのってきても、その時間がくれば眠ることにする。

読書は、早く読めば、いくらでも速く読んでしまうことが出来る。勿論ちょっと読みかけて気にいった文体であればじっくり時間をかけて味読するようになってしまうのは当然のことだが、知識のための読書は速読しなければ時間が追いつかない。

文字については時間をかけるかけないかは自分の価値判断次第で自由自在になるのだが、音楽の鑑賞では文字のように時間の融通がきかない。

これが読書と音楽鑑賞との時間との関係における決定的な違いである。

LP片面は誰が聴いても三十分なら三十分の時間がかかるのである。

しかもクラシック鑑賞の要諦は、繰り返し繰り返し更に繰り返し聴きこむことにしかないのだ。

ものの本によればピアノ曲の新約聖書はベートーヴェンのピアノソナタ。旧約はバッハの平均率曲とされている。

丁度LPを購入出来るようになった時に、ケンプのピアノでグラムフォン社からベートーヴェンのピアノソナタ全集が配盤されるようになり、これは勉強のためにあまりにも繰り返し巻き返し聴いたために文字通りレコード盤が擦り切れてしまった。音溝が白っぽくなっているLP盤、役には立たなくなったが、まだ手元に置いている。

Sega Aims At Coin-op Electronic Commerce

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced on August 8 that it will start the first coin-op electronic commerce venture in Japan. The company has already established a web site (www.sega-am.com) for this purpose, and will take subscriptions for prizes on the net from early November this year. In 2001 it intends to take orders for coin-op games through the website.

"Sega-Am.Com" was opened on July 25, and Sega's new coin-op games were introduced on the site. This page will contain a link to the "Sega Prize for Customer" page. On this page, prizes for crane games to be shipped within 3 - 6 months are introduced, and pages of information about characters related to these prizes and for writing an order are also provided.

According to a survey conducted by Sega, since more than 80% of Japan's coin-op game operators are in an environment where they can use the internet in some way or other, the company decided to take orders for prize through the internet. It explains that, although orders are presently received by fax, it is aiming to have 90% of orders come through the net.

Although there are various advantages to electronic commerce such as possible price decreases along with distribution cost reductions, Sega says that, at this stage, it has no intention to decrease prices. A danger is that, as a result of direct sales, conventional distribution routes may collapse. Concerning this possibility, however, no explanation has been made.

Keiji Mori, director responsible for domestic coin-op game sales, explains, "It is one of our four new policies to secure new outlets in the current depressed market". The four policies are: (1) Install a new type of amusement facility utilizing high-speed, large-capacity communication nets such as "Net@" (2) Capture new players by developing new-concept coin-op games such as "Derby Owners Club" (3) Develop game parlors not only for juniors and singles, but also for families and couples; (4) Build up a community where orders for games and prizes are received or placed on the net, and where manufacturers, buyers and players gather.

When placing an order on the net, Sega explains, an operator is required to input a pre-registered ID and password. There, however, remain questions including the one that there may be prizes or coin-op games for which it may be difficult to place an order before actually seeing or touching them. These questions may be solved once the business starts.

Nintendo To Ship 128-Bit "Gamecube"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on August 24 that it will ship the next-generation home video console "Nintendo Gamecube" in July 2001 for the domestic market. It will also ship the 32-bit handheld video "Gameboy Advance" at the price of ¥9,800 on March 21, 2001, for the domestic market. This was explained at the exhibition hall of "Nintendo Space World 2000" (August 25~27, Makuhari Messe) on the day before the show started.

It was announced in May 1999 that "Gamecube" was being developed under the code name "Dolphin". By combining 128-bit CPU "Gekko" with 1T-SRAM, it became possible to achieve advanced functions. By adopting Matsushita Electronic's DVD drive and a 1.5 GM disk, anti-copying devices can also be incorporated, Nintendo claims.

"Gamecube" was named as such, since it is nearly cubic being sized at 15 cm x 11 cm x 16.1 cm. Nintendo stresses, "It is not an information audio-visual unit, but a game console for playing". As accessories, a 56 K bps modem and broadband adapter have been developed, but these are merely tools for playing, the company explains.

"Gameboy Advance" is a successor to "Gameboy" and "Gameboy Colour" whose cumulative shipments throughout the world reached 100 million units. The "Gameboy Advance" has 32-bits, a big jump from the 8-bits of its predecessors.

Although the body size almost remains the same, the screen is about 1.5 times as large. Moreover, game software for the conventional "Gameboy" can be used. "Gameboy Advance" has a built-in 32-bit CPU and an 8-bit COP, so its function is scores of times higher than that of the conventional "Gameboy". The price is ¥9,800. 10 software titles will be shipped simultaneously. In the USA and Europe, it will be shipped in July next year.

"Gameboy Colour"is still popular, and Nintendo is producing 1.5 million units every month and will increase the monthly output to 2 million units in December. Furthermore, its shipments were postponed to ensure an ample supply of "Gameboy Advance".

Atsushi Asada, vice president of Nintendo, said, "It is an epoch-making advanced handheld video. Its system is simple, yet profound. It is the ultimate 20 game console. The environment for game creators has also been improved greatly".

Vending Show Re-named "Venedex Japan"

The Japan Vending Machine Association (JVMA), which has been biennially holding a trade show called "Vending Machine Fair" decided to hold it as "Vendex Japan" from this year. Vendex Japan 2000 will be held from November 14 to 17 at Tokyo Big Sight.

Japan's first vending machine trade show was held in March 1965 as "Vending Machine Show". During its early years, it was held annually. From 1968 it was renamed "Vending Machine Fair". From the 1980s it has been held every other year, and this year will be the 28th time it is held.

The first amusement machine trade show was held in September 1967 and was called "6th Coin Machine Show".

SNK Moves HQ To Tokyo

On August 28, SNK Corp., Osaka, moved its head office to Ariake, Tokyo, where its parent company Aruze Corp. is headquartered. There are only two divisions, R&D and Financial Affairs, still operating in Suita, Osaka, and all other divisions, Domestic Sales, Overseas Operations, Judicial Affairs, General Affairs and Personnel Affairs, moved to Tokyo.

This represents a major change in the company's corporate history, since SNK has been headquartered in Osaka since July 1978 when it was first founded as Shin Nihon Kikaku. Sigma and Seta, Aruze's other subsidiaries, have also recently moved to Ariake Frontier Bldg. where the head office of Aruze is situated.

SNK Corp., Ariake Frontier Bldg., B. 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo 135-0063
81+3-5530-2080
Fax 81+3-5530-5202

Aruze also announced a three-year management policy plan from April this year. According to the plan, SNK is assigned such duties as development, manufacturing and sales of not only coin-op amusement games but also pachinko games. The staff and funds necessary for these duties will be supplied by Aruze to SNK. Also, in developing game software for the "PS2", SNK's staff will move to Aruze. Incidentally, Sigma's medal games/gaming devices are likely to be integrated into Aruze's gaming division.

Konami Licenses Baseball Video

Konami Corp., Tokyo, has held the rights to exclusively use data of the Nihon Pro Baseball Organization (NPB) for video games since April, and revealed that it has already sublicensed the rights to seven companies.

Konami's seven sublicensees for Japanese Pro Baseball data are Ascii, Enix, Nihon Create, Now Production, Sega, Square and System Software, all of whom seem likely to use the data for home video games. Konami also announced on August 9 that it is also negotiating with five other companies.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

namco
戦国冒険活劇
和風ガンシューティングゲーム
Ninja Assault
NINJA ASSAULT
ニンジャアサルト
NEW
DX
NEW
SD
NEW
NEW
NEW
NEW
新曲キット続々登場!!
リッジレーサーV
アーケードバトル
ゴルゴ13
奇跡の弾道
©さいとう・プロ／小学館
すごろくアドベンチャー
ドルアーガの塔
PAC'N PARTY
カートデュエル SD
テクノヴェルク
大漁太鼓 337拍子
トラック狂走曲 SD
ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO.,LTD.
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL. 052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL. 092(474)5605(代)
©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED